

Drachen

Dragon Wars: Der Bard's Tale-Nachfolger im Härte-Test

Grafik-

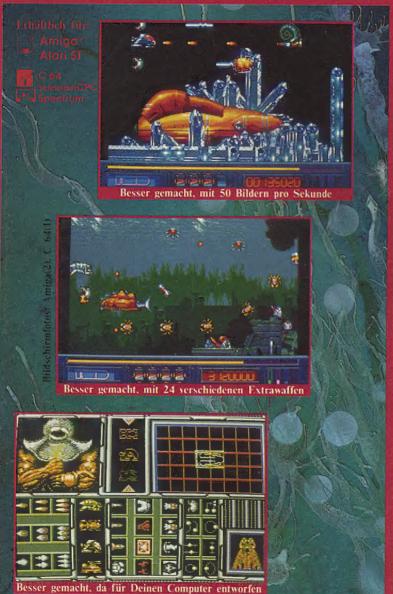
Kritisch getestet: Battle Squadron, Star Trek V, Budokan, X-Out

Lynx für jede

- Ataris tragbare Spielekonsole Mit LCD-Farbgrafik und 3D-Zoom







Besser gemacht. Rainbow Arts

COUL ist das ultimative Shot'em up. 8 Level. insgesamt 160 Bild-schirme breit, mit realistischer Unterwassergrafik, die die Farbmöglichkeiten der Rechner bis an Ihre Grenze ausnutzen: über 30 Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirms 24 verschiedene Extrawaffen: frei positionierbare Extrawaffen: Shops zum Kauf und Verkauf von Waffen; Horizontal und Vertikalscrolling: über 40 riesige Aliens und ...

V-OUT ist keine mißlungene Konvertierung V-OUT ist speziell für Deinen Rechner besser gemacht.



nd bitte bringt die PO-WER PLAY wieder als eigenes Heft heraus!" Mit diesem Satz endeten 90 Prozent Eurer Leserbriefe, Eine gute Nachricht: Wir kommen

Ab der nächsten Ausgabe liegt POWER PLAY nicht mehr der HAPPY-COMPUTER bei. Dann findet Ihr uns als eigenständiges, reformiertes Magazin am Kiosk: Natürlich mit mehr Tips, mehr Tests und mehr Trantor. Wir freuen uns darauf. Euch in gebührendem Umfang über Soft- und Hardware berichten zu dürfen; monatlich, natürlich. Außerdem haben wir eine Menge Neuheiten in petto - laßt Euch überraschen. Genaueres findet Ihr auf der letzten Doppelseite im Heft.



Stille Nacht (mit Fee Lizzle) bei Domark (oben) Fernsehzeit (mit Moderator Römling) für Anatol (unten)



a wir viele Seiten für Euch füllen wollen, suchten wir einen neuen Redakteur. Wer schon länger die POWER PLAY schmökert, dem wird der Name Martin Gaksch bekannt vorkommen. Martin war eines der Gründungsmitglieder der POWER PLAY und testete ein Jahr lang für uns Spiele, dann zog es ihn ins Exil zu einem deutschen Software-Produzenten. Vor einem Monat packte er kurzerhand die Koffer und zog zurück nach Augsburg, wo er inzwi-schen wieder "residiert". Er verstärkt die Action-, Sportund Geschicklichkeits-Flanke in der Redaktion. Spiele wie "Mr. Heli", "World Court Ten-nis" und "Typhoon Thompson" liegen ihm besonders. Er besitzt so ziemlich alle Computertypen, die man sich vorstellen kann, und ist ein exquisiter Kenner der Software-Szene. Er ist knackige 24 Jahre alt, hört auf den schönen Spitznamen "Maga" und läßt zu Hause mit Vorliebe amerikanische Countrymusik erklingen.

Auch das gibt's: Immer häufiger wenden sich andere Redaktionen um fachlichen Rat an die POWER PLAY. Im Dezember wurde es besonders aufregend. Das Telefon klingelte: SAT 1 war dran. Die Redaktion des "Teletip-Markt" suchte einen Berater und Studiogast. Anatol flog kurzerhand nach Frankfurt und stellte ein paar Spiele vor. Bei den Vorbereitungen ließen sich der Moderator, der Requisiteur und die Kameramänner von dem Spielevirus anstecken: Zwischen den Aufnahmen wurde schnell eine Runde "California Games" gespielt. Am 6.12. war's dann soweit: zehn Minuten lang flimmerten bekannte Bilder von "Populous", "Indy III" und anderen Spielen bundesweit über den Bildschirm.

POWER PLAY im Fernsehen?

Gute Nachrichten



Da ist er wieder: Ex-Redakteur Martin Gaksch zog's nach Bayern

eihnachten hat für viele von Euch sicher freudige Überraschungen gebracht - auch für uns ist es eine stete Quelle der Freude. Alle Jahre wieder schicken nämlich die Softwarefirmen Ihre Weihnachtskarten. Der Preis für die orginellste Karte bekommt diesmal die Software-Firma "Domark" (Siehe Bild). Auf dem Bild findet ihr die gesamte Chefetage: Rechts erkennt Ihr den Mark, daneben steht Dominic, Pressesprecherin Lizzie drapierte sich himmlisch auf der Haube. Normalerweise nur in Krawatte oder Kostüm, schwangen sie sich in weihnachtliche Klamotten - wir gratulieren für die äu-Berst gut gelungene Weihnachtsmann-Performance. Bis zum nächsten Monat

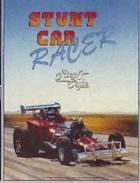
TO Redaktion

"GERADEZU SCHWINDELERREGEND, WIE SICH DER STUNT CAR FLITZER IN KURVEN LEGT UND ÜBER ABGRÜNDE HECHTET . . ." Power Play 10/89





Achtung!



STUNT CAR RACER

"Funken stieben, Reifen guletschen: Mit einem lauten Krachen überschlägt sich mein Wagen dreimal und liegt dann zertrümmert am Rande einer 30 m hohen Rampe. Ich hätte doch nicht mit 200 Sachen in diese Kurve rauschen sollen . . . " Power Play 10/89

"Der kernige Sound, die höllenschnelle 3-D Grafik lassen einen fast vergessen, daß man nur am Computer sitzt . . . " Power Play 10/89

"Technisch ausgefeilt, konzeptionell originell – das sind die Markenzeichen von STUNT CAR RACER" ASM-Hit 10/89

"Die Strecken bei diesem Race sind absolut radikal gestaltet, da wird mir schon fast beim Hindshauen übel . . . ASM 10/89

Die Motorrad-Simulation der Honda 750 RVF. Rennen auf Clubstrecken und weltberühmten Kursen.

'Super! Was für eine Irre Simulation! Bei RVF Honda kommt das richtige Motorrad-Gefühl auf, es fehlt nur noch der Geruch nach Öl, Benzin & Gummi . . . " Power Play 7'89, Prädikat: "Besonders empfehlenswert"

"Hahn aufdreh'n, und alles verheizen . . . RVF Honda ist ein sehr detailliertes Qame mit annähernd realistischen Features . . . " ASM HIt 8+9'89

"Honda RVF ist mit Sicherheit die Beste Motorrad-Simulation, die zur Zeit auf dem Computermarkt erhältlich ist." Joystick 8'89









INHALT 2/90

Aktuell

Ataris neue Handheld-Konsole:	-
Das Lynx ist da	6
Schnipsel aus der Software-Szene	10
Software-Charts und Hitparaden	11

Ninja Warriors	28
Ghouls'n Ghosts	45
Battle Squadron	46
X-Out	46
Switchblade	48
Galaxy Force	49
Moonwalker	52

Ordyne	67
Neutopia	68

Automaten-Tests

Crack Down	69

Story

Wild Bill: Der Microprose-Chef berichtet	von
Krieg und Frieden	54

Computerspiele-Tests

and the state of t	
Dragon Wars	12
Chaos strikes back	13
Dragons of Flame	14
Star Trek V	14
Larry 3	50
North & South	18
Sword of Samurai	20
Conqueror	22
Sherman M4	22
It came from the Desert	22
Pipe Dream	24
Blockout	24
Iron Lord	26
Footballer 2	27
Super League Soccer	27
Budokan	28

Kurz-Tests

Super Puffy's Saga, Onslaught, Times of Lore, Operation Thunderbolt, Turbo Out Run, Omega, Rock'n Roll	58
Moonwalker, Kenny Dalglish Soccer Match, The Untouchables	59
Sim City, Bombuzal, Keef the Thief, Scramble Spirit, Dead Angle	72

Videospiele-Tests

Dynamite Dux	64
Basketball Nightmare	65
Cobra Triangle	65
Anticipation	66
Rambo III	66
Super Hang On	67

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

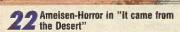
Chaos strikes back	29
Gemini Wings, Batman, Lizenz zum Töten	36
Ultima V	34
Strider	30
POKE-ECKE: Super Hang-On, Exolon, Xybots, Roller Coaster Rumbler, Mr. Heli, Robocob, Indiana Jones and the last	11111
Crusade - The Action Adventure	37
Videospiel-Tips: Phantasy Star, Galaxy Fo	rce, 38

Allgemeines

Editorial	3
High Scores: Hall of Fame	39
Impressum	49
Leserbriefe	40
Vorschau	70
Starkiller	42







12 Dungeons, Drachen und Dämonen in "Dragon Wars" **50** Der liebevolle Lustmolch wieder in Bestform: "Larry 3"

s wurde viel spekuliert. viele Bilder gezeigt, Gerüchte in Umlauf gebracht. Kurzum: Viel mehr konnte man nicht tun, um die Offentlichkeit auf das Lynx heiß zu machen. Jetzt hat Atari endlich die Katze aus dem Sack - oder vielmehr das Lynx aus den Entwicklerwerkstätten - gelassen. Man konnte es anfassen, hören, sehen und die ersten Spiele spielen. Spiele gibt es im Moment sechs Stück, wobei eins von vorneherein dem Grundgerät beiliegt. Weder das Gerät noch die Spiele sind handgebaute Musterexemplare, sondern stammen direkt von den Atari-Fließbändern. Die Firma kündigte an, daß es kurz nach der Vorstellung auch in den New Yorker Spiele-Läden erhältlich sind.

Die Hardware

Das Lynx ist etwas kleiner als eine VHS-Video-Kassette. Die Module ähneln Scheckkarten. Sofort sichtbar: der Anschluß für die Spannungs-Versorgung, über den man das Lynx mit dem beigelegten Netz-Adapter an die Steckdose anschließt. Es läßt sich mittels sechs Batterien auch netzunabhängig betreiben. Außerdem gibt es einen Anschluß für das Atari-eigene "Comlink"-Kabel. Bis zu acht Spieler können ihre Geräte zusammenschließen und so im gleichen Spiel mitwirken, vorausgesetzt, jeder hat das gleiche Modui im Lynx stecken. Der Name "Lynx" stammt von dieser speziellen Fähigkeit, die Geräte zu verbinden (engl.: "to link", ver-

Ein Ánschluß für einen Walkman-Kopfhörer steht alternativ zum eingebauten Lautsprecher zur Verfügung; ist ein Kopfhörer eingesteckt, wird der Lautsprecher abgeschaltet. Das Lynx bietet vier Sound-Kanāle, mit denen auch digitalisierte Klänge und Sprache wiedergegeben werden. Allerdings stellt das Lynx keinen Stereo-Ausgang zur Verfügung. Mittels eines Drehreglers läßt sich die Lautstärke einstellen. An Spiel-Reglern bietet das Lynx zwei Feuerknöpfe, eine Pausen-Taste, zwei "Option"-Tasten und das Steuerkreuz. Natürlich gibt es dann noch den Ein-/Ausschalter.

Das Augenfälligste am Lynx ist der Farb-LCD-Bildschirm. Er stellt gleichzeitig 16 Farben von 4096 möglichen dar, und bietet eine Auflösung von 160 x 102 Pixel. Das entspricht ca. einem Viertel der Auflösung des Nintendo-Entertainment-Systems. Der Bildschirm wird von hinten beleuchtet. Entwickelt wurde die Anzeige von der Firma Citizen, die das System ursprünglich für eine Se-

Am 26. November stellte Atari in New York das heißerwartete "Lynx" vor. Das brandneue Telespiel: tragbar, taschenbuchgroß und mit farbigem LCD-Schirm präsentiert das neueste Suchtmittel. POWER-PLAY-Korrespondent Marshal M. Rosenthal berichtet.



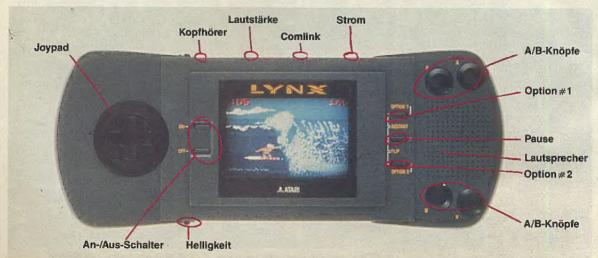
Ein Lynx für jede

rie von superflachen Fernsehapparaten erdachten. Das Bild kann übrigens auf den Kopf gestellt werden: Man dreht das Lynx einfach um und benutzt das zweite Paar Feuerknöpfe. So kommen auch Linkshänder in den Genuß des Spiels.

Jedes Spiel besitzt im Moment 1 MBit ROM (128 KByte), zukünftige Module sollen bis zu 8 MBit ROM nutzen (1 MByte). Außerdem sind die Module für eine Batterie vorbereitet, so daß Spielstände und Highscores gespeichert werden. Bisher nutzt aber kein Modul diese Möglichkeiten.

Die Spiele

Die meisten Computerspiel-Hersteller äußerten sich positiv über das Lynx, offizielle Unterstützung hat aber noch keiner angekündigt. Dem Lynx beigelegt ist das von Heimcomputern bekannte Spiel "California Games", mit dem man eine ganze Reihe von kalifornischen Sportarten nachspielt. Zum Beispiel muß man einen Surfer geschickt durch sich brechende Wellen steuern, ohne daß er von seinem Brett gefegt wird. Oder man versucht sein Glück im Skateboarden. BMX-Radfahren wird ebenso angeboten wie ein kalifornisches "Footbag". In dieser Disziplin kommt es darauf an, ei-



Etwas kleiner als eine Video-Kassette ist das neue Hand-Telespiel "Lynx" von Atari. Ab März gibt's es zu kaufen.





mächtigen Polizei-Roboter, der in eine Festung eindringt, um die Tochter des Präsidenten zu befreien. Das Spiel scrollt horizontal, wenn der Kämpfer durch die Gänge der Festung läuft. Waffen erhält er aus speziellen Wandfächern. Ansonsten gilt: Alles abschießen, was sich bewegt. Fahrstühle befördern die Spielfigur in andere Etagen. Um sie zu benutzen, braucht man ein Paßwort, das man im jeweiligen Stockwerk erst in Erfahrung bringen muß. Außerdem stehen in dem Riesengebäude Computer-Terminals zur Verfügung, an denen man Informationen über den Gegner holen kann, sich reparieren läßt oder einfach elnes von drei Videospielen spielt. Man hat nur eine Stunde Zeit, um die Tochter zu retten. Das sechste Spiel "Rampage" ist schon fertig, wird aber erst demnächst veröffentlicht.

Die Schöpfer

Erdacht und gebaut wurde das Gerät von den Amiga-Vordenkern Dave Needle und

Dave Needle dachte sich einige technische Spezialitäten fürs Lynx aus. "Das Vergrö-Bern der Sprites wird von der Hardware gesteuert", erzählt er uns, "dadurch hat der Spiele-Designer mehr Freiraum, um sich aufs Spiel zu konzentrieren, und muß nicht auch noch Software für solche Effekte planen." Diesen Effekt kennt man eigentlich nur von den Sega-Spielhallen-Monstern "After-Burner" wie "Galaxy-Force". Needle erzählt uns weiterhin, daß das Lynx 64 KByte RAM eingebaut hat und einen 6502-Mikroprozessor besitzt. Der gleiche Prozessor verrichtete schon erfolgreich seine Dienste im C 64. Allerdings wird der Lynx-Prozessor mit 4 MHz getaktet, also über viermal schneller als der gute alte C 64.

Sein Partner, R. J. Mical, programmierte die Software des Lynx, genau wie er es für den Amiga tat. Er erzählt: "Das Entwicklungs-System läuft auf einem Amiga, und benutzt die Multitasking-Fähigkeiten des Amiga. Nebenbei testete der Amiga sogar, ob während des Programmierens Fehler im Lynx auftraten." Mical merkt an, daß trotz des fehlenden Stereo-Sounds einige interessante Effekte möglich sind. "Gates of Zendacon hat eine digitalisierte Stimme beim Start". Außerdem merkt Mical an, daß die Lynx-Software verschiedene Extras bietet. "Ein Level von Gates of Zendacon hat einen versteckten Zugang

zu einem geheimen Level. Das Lynx gibt es leider erst in den USA zu kaufen. Ab März wird Atari das Gerät auch in Deutschland auf den Markt bringen. Lynx wird hier für 399 Mark verkauft werden, die Spiele kosten ab 69 Mark. Ob sich das Gerät tatsächlich gegen den Nintendo-"Gameboy" durchsetzen wird, bleibt abzuwarten. Zwar gibt es für den nur mit Schwarzweiß-LCD ausgestatteten Gameboy im Moment auch nur zehn Spiele. Japanische Hersteller kündigten fürs Frühjahr 1990 jedoch 30 neue Spiele für den Gameboy an. Und was aus Japan noch alles für den Gameboy kommen mag, kann man anhand des in kurzer Zeit entstandenen Angebots für das amerikanische Nintendo-Entertainment-System abschätzen (rund 200 Titel). Lynx hat in Deutschland jedoch einen Riesen-Vorteil: Man kann es demnächst überall kaufen. Vom Gameboy kann man das bisher nicht behaupten.

"Gates of Zenducon" Ist ein typisches Ballerspiel (großes Bild), bei "Gaunlet 3" (kleines Bild)

geht man auf Geisterjagd.

PEED THENGTH

nen kleinen Ball mit den Füßen und dem Kopf solange wie möglich in der Luft zu halten. Die Surf-Disziplin nutzt das Comlink: Zwei Spieler können gegeneinander spielen und sich vom Brett schubsen.

Weitere fünf Module sind im Handel erhältlich, sie erscheinen aber vorerst ausschließlich in den USA. Bei "Blue Lightning" kämpft man, ähn-lich wie bei Segas "After Burner", in einen Düsenjäger gegen Luft- und Boden-Gegner. Die Landschaft wird aus der Sicht des Fliegers dargestellt und rast auf den Spieler zu. Das zweite Spiel ist eine "Gauntlet"-Variante, das aus der Spielhalle und vom Heimcomputer bekannt sein dürfte. Es geht darum, die Spielfiguren durch Labyrinthe zu hetzen und sie gegen Horden von verschiedenen Monstern kämpfen zu lassen.

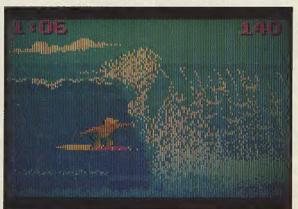
"Chips Challenge" ist eine Kombination aus Labyrinthund Strategie-Spiel. Jeder Labyrinth-Level ist angefüllt mit Hindernissen und Blockaden, die den Ausgang und damit den Eingang zum nächsten Level versperren. Kombinieren la "Sokoban" Ist hier angesagt. Das "Gates of Zendacon" ist wiederum für Action-Freunde interessant. Mit einem kleinen Raumschiff kämpft man sich mit Laser, Torpedos und Schild durch Horden von Gegnern. Jeder Level besitzt einen Code, so daß man bei Spielende genau dort weitermachen kann, wo man sein

letztes Leben verlor. In "Elec-

trocop" übernimmt man einen

R. J. Micał. Nach dem Amiga-Projekt gingen beide zur Spielefirma Epyx, wo sie an dem Lynx-Projekt arbeiteten. Denn eigentlich ist das Lynx von der Spielefirma Epyx gebaut, Atari kaufte anschließend die Rechte auf.

Entgegen einiger Gerüchte über den Konkurs von Epyx arbeitet die Firma weiterhin mit dem Gerät. Epyx besitzt nämlich eine spezielle Software-Verschlüsselung, die in jedes Spiel eingebaut werden muß. Ohne diese läuft kein Spiel auf dem Lynx.



"California Games" liegt im Grundgerät bei. Mit zwei Lynx und dem "Comlink"-Kabel kann man zu zweit spielen.

Unreal (UBI-Soft)

Drei Stichworte beschreiben das neue Action-Spiel "Unreal" für Amiga und ST ziemlich genau: klasse Grafik, gute Animation und interessante Musik. Zum einen kämpft sich ein Wilder durch vier horizontal scrollende Landschafts-Abschnitte. Dort machen

ihm Felsbrocken, Feuerkugeln, Vögel und andere Gegner das Leben schwer. Boxend, springend und laufend bewältigt er die Gefahren. Zum anderen fliegt ein Drachen à la "Space Harrier" durch fünf 3D-Levels. Die Sprites sind recht groß, die 3D-Animation auf den ersten Blick sehr flüssig.

über die Schulter: Wir zeigen Euch die ersten Bilder von brandheißen Spielen, die demnächst erscheinen werden.







Ist das nicht eine tolle Grafik? UBI-Soft's "Unreat" gibt's demnächst für Amiga und Atari ST.

Starflight II (Electronic Arts)

Na endlich: Die »Starflight»-Serie wird fortgesetzt. Electronic Arts hat das Megabyte-Epos "Starflight II: Trade Routes of the Clound Nebula" für MS-DOS-PCs angekündigt. Die Geschichte klingt interessant: Die Spemins sehen aus wie ein Müllhaufen, führen sich mies auf und sind zudem fürchterlich arrogant. Der Spieler erhält die ehrenvolle Aufgabe, Ihnen als Gefangener solange Drinks zu servieren, bis er einen Fluchtweg und ein Raumschiff gefunden hat. Dann darf er sich mit nicht minder miesen Vertretern 30 verschiedener Rassen des Universums herumschlagen. 500 Planeten stehen zur Wahl.



Lange Nächte für Rollenspiel-Fans dank »Starflight II«

Eagle's Rider (Infogrames)

Die Hintergrund-Story zu "Eagle's Rider" hört sich ziemlich nach "Kampfstern Galactica" an: Die Cyborgs haben praktisch das ganze Sonnensystem unter ihrer diktatorischen Fuchtel — bis auf die gute alte Mutter Erde. An Bord eines fabrikneuen Raumschiffs, der "Eagle", machen Sie sich auf den Weg zum Heimatplaneten der Cyborgs, um diesen zu vernichten. Eagle's Rider ist eine Mischung aus Action und Adventure. Neben der actionlastigen 3D-Fliegerei im Weltraum muß man viel mit Personen plaudern. Zunächst dürfen nur Amiga-, ST- und PC-Besitzer an der Befreiungsaktion teilnehmen.

Asteroidenfelder erschweren das Fliegen bei "Eagle's Rider" 🕨

Indianapolis 500 (Electronic Arts)



"Indy 500" bletet schnelle 3D-Grafik, fetzigen Adlib-Sound und viel Renn-Atmosphäre

Jedes Jahr pilgern über hunderttausend Amerikaner nach Indianapolis, um bei dem legendären Autorennen "Indianapolis 500" (kurz "Indy 500") dabei zu sein. Electronic Arts hat sich nun die Lizenz für Computer-Umsetzungen gesichert und veröffentlicht in Kürze ein peppiges Autorennen mit ausgefüllter 3D-Vektor-Grafik. Neben einer dichten Renn-Atmosphäre und schnellen 3D-Routinen zeichnet sich Indy 500 besonders durch Zeitlupen-Wiederholungen aus mehreren Perspektiven aus. Das PS-Spektakel erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs.





Der Flugsimulator der Superlative. Power-Action ohne Ende. Einsteigen und abdüsen ... auf Amiga, Atari ST

US AIR FORE

Vertrieb:

BOMICO

Elbinger Straße 1 6000 Frankfurt/M. 90

BOMICO-SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?

Mochten Sie Tips zum Spieleablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!

Tel. 069/778025



Nintendo zieht vor Gericht

Vor einem Jahr wurde für das Nintendo-Videospiel ein interessanter Zusatz angeboten: Ein Adapter, der japanische Nintendo-Module, die normalerweise nicht mit der deutschen Konsole arbeiten. lauffähig macht (POWER PLAY stellte das Gerät als "Japan-Adapter" im Heft 1/89 vor). Außerdem gab es einige japanische Spiele zu kaufen, unter anderem "Super Mario Bros. III". Die Firma Bienengraeber, die den Verkauf von Nintendo-Artikeln in Deutschland steuert, zitierte den Importeur kurzerhand vor Gericht. Bevor die Verhandlungen jedoch abgeschlossen waren, gab der Japan-Verkäufer von sich aus auf, "... in weiser Einschätzung ihrer Prozeßaus-sichten ..." wie es in der Nintendo-Mitteilung hieß. Damit wird darauf verzichtet, "Super Mario Bros. III" zu verkaufen; der Adapter würde nur noch mit dem Hinweis auf Qualitätsminderung der Spiele in Deutschland verkauft. Inzwischen ist der Adapter auch aus dem Programm genommen.

Da die Verhandlungen abbrachen, bevor ein Urteil gefällt werden konnte, ist immer noch nicht entschieden, ob die japanischen Spiele und der Adapter verkauft werden dürfen oder nicht. In Deutschland würde das recht karge Spiele-Angebot dann nämlich mit ausländischen Importen aufgelockert; sehr zur Freude der Konsolen-Besitzer.

Backup-Booster für die PC-Engine

Endlich haben die ellenlangen japanischen Paßwörter von PC-Engine-Rollenspielen ihren Schrecken verforen: "Backup Booster" heißt das Zauberwort. Dieser kleine, batteriebestückte graue Kasten wird einfach an den Expansion-Port der PC-Engine angesteckt. Hier können dann per Knopfdruck verschiedene Spielstände abgespeichert werden. Allerdings gibt es zwei



So sieht er aus: der Backup Booster

Wermutstropfen bei der ganzen Sache: Zum einen funktioniert das praktische Gerät nur mit neueren Modulen zusammen (wie zum Beispiel mit "Neutopia"). Die Spiele, mit denen der Backup-Booster arbeitet, haben auf der Packung ein kleines Batteriesymbol aufgedruckt. Zum anderen werden all diejenigen von Euch, die schon den sogenannten "AV-Booster" an dem Expansion-Port stecken haben, das Speicherkästlein leider nicht anschließen können. Der schnucklige Wunderkasten kostet ca. 80 Mark und ist unter anderem beim CWM-Versand in Vienenburg zu beziehen. mh

Neue Sega-Module

Sega hat vier neue Module angekündigt. Das erste ist eine Eishockey-Simulation mit allen spielelementen, die eine ordentliche Eisschlacht ausmachen. Meinungsverschiedenheiten können die Spieler gleich auf dem Eis auskämpfen; der Verlierer muß auf die Strafbank.

Bei "RC Grand Prix" steuert man einen kleinen, ferngesteuerten Flitzer über eine in allen Richtungen scrollende Fahrbahn. Wird das Rennen gewonnen, kann man mit dem Preisgeld seinen Miniatur-Renner aufrüsten. Das Autorennen "Battle Out Run" fällt in die gleiche Sparte, obwohl es hier etwas ruppiger zugeht. Außerdem wird es aus der Sicht des Fahrers gespielt. Die letzte Neuankündigung ist die Umsetzung des bekannten Computer-Spiels "World Games", bei dem es unter ande-rem um das Balancieren auf Holzbalken und Werfen von Baumstämmen geht. Alle Mo-dule sollen bis März erscheinen und 90 Mark kosten.







Demnächst gibt's drei neue Sega-Titel: »Slap Shot«, »RC Grand Prix« und »World Games«

Einladung... Gutschein ...ins für einen der umfangreicheten Software-Kataloge Deutschlands! Software-Paradies! Kostenios Riesenauswahl! Wählen Sie aus über 5000 Programmen und über 2000 Computerbüchern Computer Ihren Artikel. **NEUE TOP-ANGEBOTE** In Selbstbedienung, oder Software-Katalog! ☐ Stunt Car Racer Ami/ST dt. 68,00 mit fachkundiger Beratung, Grand Ouvert Skat Aml dt. 39,90 Fordern Sie unseren kostenlosen ganz wie Sie wünschen. ☐ 688 Attack Submarine PC 76,00 Software-Katalog an! • über 100 Seiten stark randvoll mit Programmen und Computerbüchern SOFTSHOP Für Bestellungen einfach ankreuzen! Versand erfolgt per Nachnahme zuzuglich 6. DM Versandkosten. Ausland 12. DM Versandkosten. Ihr Computer träumt von uns! Heute noch nebenstehenden Gutschein ausfüllen und einsenden 4100 Duisburg 1, Sonnenwall 83 Tel. 0203/22409, Fax: 0203/29756 SOFTSHOP, Sonnenwall 83, 4100 Dulaburg 1

HITPARADEN ESER-HITS

(1) Populous Electronic Arts 7. Monat 15. Monat Zak McKracken Lucasfilm Games (2) Microprose Soccer Microprose 12. Monat (3)Spectrum Holobyte 10. Monat F-16 Falcon (4)Indiana Jones and the last Crusade 2. Monat Lucasfilm Games (12)9. Monat **Grand Prix Circuit** Accolade (7) Kick Off Anco 6. Monat (5)MicroStyle 4. Monat **RVF** Honda (6)Elite Firebird 35. Monat (9) 26 Monat Pirates Microprose (11) **Dungeon Master** 17 Monat (10)Test Drive II - The Duel Accolade 6 Monat (8) Maxis 1 Monat (--)Sim City (15) Pool of Radiance SSI 9. Monat Mantac Mansion Lucasfilm Games 23. Monat (13)Xenon II — Megablast (14) lmagework 2 Monat 2 Monat Oil Imperium Ratine (20)Rainbow Arts 2 Monat Spherical Curse of the Azure Bonds 2. Monat New Zealand Story Ocean 1 Monat

elche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die POWER PLAY-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer und Videospiel-Systeme. Zusätzlich stellen wir jeden Mo-nat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausga-

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen

> Heinrich Arenz, Frankfurt/M Michael Berger, Abisgmünd Markus Faltin, Gelsenkirchen Johannes Hertel, Bochum Dan el Mandt, Gierend Felix Mayer, Ludwigsburg Günter Marl, Regensburg Peter Neumaier Au Emmanuel Oswald, Elchingen Uli Ronellenfitsch, Östringen Andy Schmidt, Rodgau Ivo Sele, FL-Vaduz

Die Gewinner in diesem Monat. Herzilchen Glückwunsch!

Hillsfar (SSI) Bundesliga Manager (Software 2000)

Silkworm

(Virgin)

Hard'n Heavy (Reline) Rock'n Roll (Rainbow Arts)

schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese

Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Vollpreis-Spiele:

- Hard Drivin' (Tengen)
 Ghostbusters II (Activision)
- 3. Interphase (Imageworks)
- 4. Moonwalker (US Gold)
- Switchblade (Gremlin) 6. Indiziertes Spiel
- 7. Batman (Ocean)

Billigspiele und Compilations:

- 1. Paperboy (Encore)
- 2. Crazy Cars (Hit Squad) 3. Indiziertes Spiel
- 4. Shot Circuit (Hit Squad)
- 5. Pitstop (Kixx)
- 6. Rolling Thunder (Kixx)
- 7. The Flintstones (Bug Byte)

Leser-Hits (nach Computern)

- 1. Populous
- 2. F-16 Falcon

Populous beißt sich an der Spltze fest

- 3. Indiana Jones and...
- 4. Zak McKracken
- 5. Kick Off

COM SY

- 1. Populous
- 2. Zak McKracken
- 3. Dungeon Master
- 4. Elite
- 5. F-16 Falcon

- 1. Zak McKracken 2. Microprose Soccer
- 3. Grand Prix Circuit
- 4. Maniac Mansion
- 5. Pirates

113 DAS 205

- 1. Space Quest III
- 2. Leisure Suit Larry II
- 3. Elite
- 4. F-16 Falcon
- 5. Police Quest II

Some Master

- 1. Phantasy Star
- 2. Golvellius
- 3. Alex Kidd 3
- 5. Ghostbusters

William Report To

- 1. Super Marlo Bros. II
- 2. Zelda II
- 3. Trojan
- 4. RC Pro Am
- 5. Gradius

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Hitparade Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar

Schickt Eure Hitparaden-Karten an diese Adresse

Dragon Wars

C 64 (Amiga, MS-DOS) 59 bis 79 Mark (Diskette) * Interplay

as Softwarehaus Interplay hat sich seinen Platz in den Computerspiel-Annalen gesichert. Mit "The Bard's Tale" veröffentlichten die Amerikaner das erste Computer-Rollenspiel, das in Europa ein großer kommerzieler Erfolg wurde. Nach zwei Nachfolgern deutete Interplay

menbasteln einer neuen Spielfigur 50 Charakter-Punkte auf verschiedene Fähigkeiten und Eigenschaften verteilen. Es gibt etwa zwei Dutzend Fähigkeiten (z. B. verschiedene Magie-Arten, Umgang mit Waffen, Schwimmen, Schlösser knacken etc.) und fünf Charakter-Eigenschaften (Kraft, Ge-



Interplays neues Rollenspiel ist spielerisch ausgereifter und abwechslungsreicher als die Titel der Bard's-Tale-Trilogie. Zwar wird auch hier viel gekämpft, aber in den Städten und Dungeons gibt es mehr Besonderheiten, die Austracht und Hege der Charaktere erlaubt mehr Freiheiten, und durch die vielen (englischen) Texte kommt Atmosphäre ins Spiel Außerdem hält sich die Anzahl der Monsterattacken in Grenzen; wenn man eine bestimmte Stelle mal von Monstern befreit hat, wird

man hier auch nicht mehr angegriffen. Das Magie-System bietet viele

Das Magie-System bietet viele Sprüche, aber wenig Abwechslung. Die Grafik ist für C 64-Verhältnisse gut; die Nachladezeiten sind etwas nervig, aber erträglich. Auch beim Jonglieren mit den drei doppelseitig bespielten Disketten hält sich der Ärger in Grenzen.

Dragon Wars ist ein gutes Rollenspiel, bei dem man am Anfang kaum sterben kann und sich der Schwierigkeitsgrad allmählich steigert. Wegen der nicht gerade optimalen Kampf- und Magie-Systeme gefällt es mir nicht ganz so gut wie die AD&D-Rollenspiele von SSI, für Fantasy-Fans ist Dragon Wars aber unbedingt empfehlenswert. Ohne gute Englischkenntnisse ist man bei diesem Programm allerdings aufgeschmissen.



Ganz allein bestimmt ihr die Fähigkeiten Eurer Charaktere (C 64)

geheimnisvoll an, daß weitere Bard's-Tale-Spiele nicht zu erwarten seien. Statt dessen stricke man an einem völlig neuen Rollenspiel-System.

Das Warten hat ein Ende: Mit "Dragon Wars" ist das mit Spannung erwartete Programm jetzt erschienen. Das Geschehen spielt auf der Fantasy-Welt Oceana, die den Stern Sirius umkreist. Die Reise durch den Kontinent Dilmun beginnt für Eure vier Spielfiguren starke Party in der heruntergekommenen Stadt Purgatory (später können bis zu drei weitere Charaktere hinzukommen, die man aber erst treffen oder herbeizaubern muß. Insgesamt faßt die Party also bis zu sieben Spielfiguren.) Schnell wird klar, daß ein Oberbösewicht namens Namtar den ganzen Planeten er-obern will. Ihr steuert Eure Party durch die Stadt und besorgt Euch Waffen und Zaubersprüche, bevor ihr Euch überlegen könnt, aus Purgatory zu entkommen und den Rest des Kontinents zu erforschen.

Bei diesem Rollenspiel gibt es keine bestimmten Charakterrassen und Klassen. Vielmehr dürft Ihr beim Zusam-



Die animierte Grafik der Angrelfer hat eine stattliche Größe (C 64)

wandtheit, Intelligenz, Seele und Gesundheit). Beim Erschaffen habt Ihr also mehr Freiheiten als bei den meisten anderen Rollenspielen. Wenn die Spielfiguren einen Level befördert werden, erhaltet Ihr jeweils zwei Charakter-Punkte dazu, die wieder beliebig verschieden können. Gut 60 Zaubersprüche stehen in vier verschiedenen Magie-Klassen

zur Verfügung, die aber zum Teil recht ähnlich sind.

Die Grafik wird "Bard's-Tale"-gemäß in 3D gezeigt; von Angreifern bekommt man anierte große Grafiken zu sehen. Dank "Automapping" muß man keine Karten zeichnen. Auf Tastendruck bekommt man eine Karte der Gegend, in der man sich gerade befindet, auf dem Bildschirm gezeigt. Für viel Lesestoff sorgt das Handbuch, das mit 147 Text-Absätzen gespickt ist. Erreicht man bestimmte Stellen im Spiel, wird man aufgefordert, im Handbuch den entsprechenden Absatz nachzulesen.

Bei Gefechten mit Monstern kann man verfeinerte Taktiken für die Kämpfer bestimmen (z.B. "Normaler" Angriff, riskanter heftiger Hieb oder Versuch, den Gegner zu entwaffnen). Bei einigen Zaubersprüchen darf bestimmt werden, wieviel Spell Points (Magie-Punkte) für diesen Spruch eingesetzt werden sollen. Je mehr Punkte Ihr investiert, desto durchschlagender ist die Wirkung des Spruchs. hi

Überraschung nicht ausgeschtossen: Was mag hinter der Tür stecken? (C 64)





etzt ist es soweit: "Chaos Strikes Back". Die böse Hälfte des Grauen Lords mit dem klangvollen Namen Lord Chaos, der wir schon in dem Rollenspielknüller "Dungeon Master" die Hucke voll gehauen haben, ist wieder da. Damals hat Lord Chaos seine Niederlage vorausgesehen und sich heimlich ein kleines Privat-Dungeon zusammengezimmert. Hierhin hat er sich zurückgezogen und wartet auf seine Rache. Mit der Hilfe von vier Kristallen, die magische Energie speichern, will er wieder an die Macht kommen. Eure Aufgabe ist es, in das Dungeon zu gehen, die vier Kristalle zu finden und zu vernichten. Erst dann dürfte der fiese Chaos der Vergangenheit angehö-

Chaos Strikes Back

Atari ST (Amiga) 85 Mark (Diskette) ★ FTL

ren. Das Dungeon ist quasi in

vier Bereiche eingeteilt, an

dessen Endpunkt sich einer

der Kristalle befindet. Jeder Abschnitt repräsentiert eine

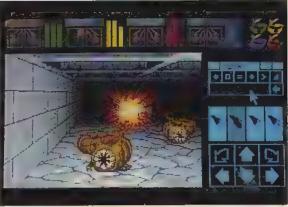
der vier Berufklassen. So gibt

es ein Labyrinth für Ninjas, ei-

nes für Krieger, Zauberer und

Was lange währt, wird endlich gut: Lord Chaos im Edel-Dungeon

könnt Ihr sogar die Partygesichter nach Eurem Geschmack verändern oder komplett neu zeichnen. Zusätzlich befindet sich auf dieser Extra-Diskette noch ein richtiger Leckerbissen: das sogenannte Hint-Orakel. Wenn Ihr an einer Stelle festhängt und nicht mehr weiterwißt, analysiert das Orakel Euren Spielstand und gibt entscheidende Hinweise und Tips für genau diese Stelle.



Alte Bekannte im neuen Gewand: die Rache der Würmer (ST)

hin hat er sich zuund wartet auf
Mit der Hilfe von
i, die magische
hern, will er wiecht kommen. Eut es, in das Dunn, die vier Kristalnd zu vernichten.
fite der flese Chagenheit angehö
Priester. Die Rätsel, die in den
jeweiligen Abschnitten auftauten, sind dann auch typisch
für die verschiedenen Berufe.
Im Ninja-Bereich kommt es
zum Beispiel sehr häufig auf
Geschick, Timing und Geschwindigkeit an, um ein Puzzle zu lösen. Im Krieger-Level
gibt es besonders eklige Monster und vieles muß mit Drauf-



Einfach der helle Wahnsinn: Chaos Strikes Back ist dal Nachdem ich das Programm endlich in Händen hatte, gab's kein Halten mehr: Alle gesellschaftlichen Verpflichtungen der nächsten acht Tage wurden abgesagt, der Bestand an Getränken und Keksen wurde drastisch erhöht, meine Katze für fünf Tage im voraus gefüttert, das Telefon abgestellt, die Wohnungstür verriegelt und der Schlüssel weggeworfen. Kurzum: Ich war beschäftigt.

Das fast 13monatige Warten hat sich gelohnt. Zwar hat sich an Grafik, Benutzerführung und Sound nicht viel geändert, aber

gut. Besonders gefallen mir die streckenweise unglaublich haarigen Puzzles und die neuen Monsterarten. Die Rätsel sind zwar ganz schön happig, aber ich habe noch keine Stelle entdeckt, an der man nicht ohne Überlegung weiterkommt. Und zur Not gibt es ja noch das fantastische Hint-Orakel. Die Dungeons bei Chaos Strikes Back sind zwar kleiner, aber durch den Schwierigkeitsgrad und das Design der Levels hat man daran mindestens genauso lange dran zu knacken wie an Dungeon-Master.

Eine Warnung muß ich aber noch anbringen: Wer noch nie Dungeon-Master gespielt hat, wird mit Chaos Strikes Back seine Probleme haben. Nicht umsonst empfiehlt selbst FTL, daß sich nur Leute an die Erweiterung heranwagen sollen, die schon Dungeon-Master-Erfahrung und gut ausgebildete Charaktere haben.

hauen erledigt werden. Zauberer müssen in ihrem Level recht häufig mit magischen Sprüchen um sich werfen. Oft erscheint durch das Lösen eines Rätsels ein neuer Weg oder ein tolles Item.

Um sich nun in das neue Abenteuer zu stürzen, könnt Ihr entweder Eure alte Party aus "Dungeon Master" transferieren, oder aber aus 22 neuen Charakteren eine andere neue Truppe zusammenstellen. Die Charakterwerte dieser neuen Champions sind dem Schwierigkertsgrad von Chaos Strikes Back angepaßt. Leider müßt Ihr auf alle Eure sauer erkämpften Gegenstände verzichten, beim Übertragen einer Party gehen alle Items verloren und die neuen Charaktere haben erst gar keine. Mit der mitgelieferten Zusatzdiskette

An der feinen 3D-Grafik, der tollen Animation, den Digi-Sounds und der herrlich durchdachten Benutzerführung hat sich an Chaos Strikes Back gegenüber Dungeon Master nicht allzuviel geändert. Selbst mit den gleichen Zaubersprüchen könnt Ihr auskommen. Dafür wurde allerdings die Menagerie der Monster um ein paar extra-gemeine Viecher bereichert. Die Puzzles sind noch tückischer und einen Haufen neuer Gegenstände gibt es auch. Das Dungeon von Chaos Strikes Back ist zwar etwas kleiner als vom Vorläufer. dafür ist aber auch der Schwierigkeitsgrad bedeutend höher.

Chaos Strikes Back läuft übrigens ohne Dungeon Master, allerdings benötigt man das Handbuch für die Zaubersorüche. mh



Wie es Euch gefällt: Ein wenig mehr Bart oder lieber lindgrüne Haare. (ST)



Hilfreiche Hinweise für alle, die absolut festhängen: das Hint-Orakel (ST)



Alle Menū-Punkte der Zusatzdiskette auf einen Blick (ST)

Dragons of Flame

Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS) 85 Mark (Diskette) * US-GOLD/SSI

Dem Drachen geht die Flammenpuste aus: müde Fortsetzung



Die müden Helden der Lance stapfen durch ein neues schwaches »Dragon Lance«-Abenteuer (ST)



So eine Enttäuschung: Dragons of Flame kann zwar mit besserer Grafik, durchdachterer Benutzerführung, neuen Monstern, einer Super-Story und einem größeren Spielfeld aufwarten als Heros of the Lance, aber leider wurde

am Spiel-Design ganz schön gemurkst. Es gibt einfach zu viele Situationen, in denen die Party einfach abgeschlachtet wird, ohne daß man wesentlich auf den Spielverlauf Einfluß nehmen kann.

Ein Beispiel: Die Party wird an einer Stelle von drei Seiten angegriffen. Es bleibt kaum Zeit zu reagieren: Kurzerhand liegt die gesamte Truppe tot darnieder. Da beschränkt sich der Spielablauf auf drei Minuten rumlaufen, abspeichern, umgebracht werden, laden und wieder rumlaufen.

eben der beliebten AD&D-Rollenspiel-Reihe erscheint ein weiterer Teil der sogenannten "Dragon Lance"-Saga als Computerspiel. Die Dragon-Lance Programme sind im Gegensatz zu den AD&D-Programmen mehr action- als rollenspiellastig. Jetzt ist der Nachfolger zu "Hero's of the Lance" "Dragons of Flame" erschienen.

Es sind zwar wieder die gleichen acht Charaktere, mit denen Ihr durch das Fantasyland Krynn streift, zusätzlich können jetzt noch zwei sogenannte "Non-Player Characters"

unterwegs aufgesammelt werden, die Eure Party verstärken. Auch das Spielfeld wurde ordentlich vergrößert. Während sich im ersten Teil alles nur in einem Gebäude abspielte, gilt es jetzt, ein richtiges Land zu durchforsten: inklusive Burg und Höhlensystem. Stellvertretend für Eure Party steuert Ihr hier per Joystick ein einzelnes Icon über die Landkarte, Wird die Truppe angegriffen oder befindet Ihr Euch in einem Gebäude, wird der Action-Modus eingeschaltet. Hier seht Ihr alle Figuren animiert aus einer Seitenansicht.

Star Trek V

MS-DOS (Amiga, Atari ST) 85 Mark (Diskette) * Mindscape

nendliche Fortsetzungen: In den Tiefen des Vor-Weihnachts-Geschäftes sucht das Raumschiff Enterprise nach Käufern für das Computer-Spiel "Star Trek V".

Passend zum Kino-Start des fünften Teils der Enterprise-Seifen-Space-Oper kommt das dazugehörige Computerprogramm. Dieses Spiel hat nichts mit dem vor gut einem Jahr er-



Wer den Kinofilm gesehen hat, weiß, was auf ihn zukommt: Star Trek V ist genau das richtige, um unendliche Langeweile zu verbreiten. Kaum spielerische Abwechslung, lahme und unfaire Actionsequenzen und eine schlechte Benutzerführung geben einem den letzten Rest. Zwar sind die Grafiken unter VGA wirk-

lich toll gezeichnet, aber was nützen mir schmucke Bilder, wenn sich das Programm spielt wie ein alter Emmentaler. Es ist zwar ganz lobenswert, daß man eine von drei Schwerigkeitsstufen aussuchen kann, nur leider wird man schon in der ersten Stufe mit derart schweren Actionsequenzen konfrontiert, daß einem der Frust aus den Ohren quillft. Ärgerlicherweise kehrt das Programm nach der Zerstörung der Enterprise auf die DOS-Ebene zurück.

Das heißt, Ihr dürft wieder neu starten und die Paßwort-Abfrage über Euch ergehen lassen. Nein — so nicht! schienenen Programm "Star Trek" zu tun.

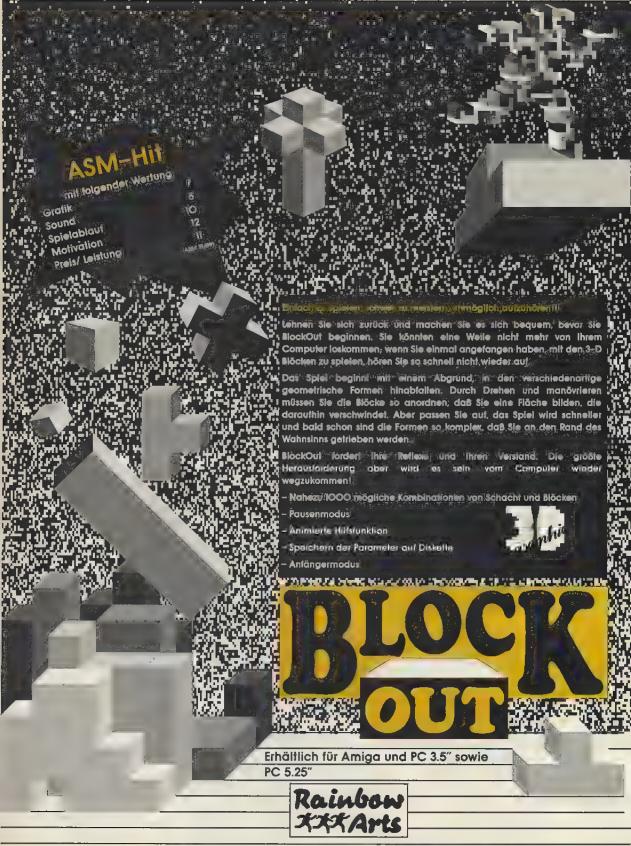
In dem sehr actionhaltigen Star Trek V müssen Sie mit der Enterprise einen Planeten finden, sich durch intergalaktische Löcher und kosmische Minengürtel schlagen und mit finsteren Klingonen herumärgern. Ähnlich wie in dem Space-Klassiker "Elite", sehen Sie den umliegenden Weltraum in 3D durch ein großes Fenster. Hier sind dann Asteroiden, feindliche Raumer, Energiekristalle und gegnerische Minen

zu entdecken. Neben dem Rumballern mit Phasern und Torpedos im Raum gibt's auch deftige Schlägereien auf Planetenoberflächen.

Per Knopfdruck werden die einzelnen Stationen der Commandobrücke aufgerufen. Dann erscheint ein niedliches Bildchen des jeweiligen Offiziers, der Ihre Befehle entgegennimmt. Ihr könnt beispielsweise Schadensmeldungen anfordern, die Bewaffnung aktivieren oder die Treibwerke zünden.



Die Enterprise auf der Suche nach dem kosmischen Spielwitz In den Tiefen des Alls (MS-DOS/VGA)



"Lange mußten wir auf diesen Augenblick warten... jetzt endlich ist es soweit!"



"Ab Februar erscheint Power Play als eigenes Heft mit über 100 Seiten! Mit noch mehr Tests, noch <u>m</u>ehr Tips..."



TESTAKTION



DAS ULTIMATIVE
ANGEBOT ZUM
AB-, AN-, UND
AUSTESTEN!





"...und der riesige Aktuell-Teil informiert Euch noch früher über tolle Spieleneuheitent"

"Ganz klar: Wer gerne spielt und alles wichtige über die Computer- und Videospielszene wissen will, kommt bei der neuen, dickeren Power Play voll auf seine Kosten!"



PCVFR //arkt :Technik

DREI AUSGABEN FÜR ZEHN MARK!!!!

- 1. Das Einstiegsangebot: drei Ausgaben Power Play für nur 10,-DM anstatt 19,50 DM!
- 2. Ihr seid von Anfang an dabei!
- 3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!
- **4.** Ihr bekommt Power Play kostenios zugestellt, und...

WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS!



LLATSOH!

North & South

Amiga (Atari ST, MS-DOS) 85 Mark (Diskette) * Infogrames

Grafik: 69 Sound: 64 Schwierigkeit: mittel POWER-Wertung: 60 1 1 1 1 1 1 1 Im Süden und im Norden, da kämpfen ganze Horden

861 — Nordamerika befindet sich im Bürgerkrieg. Die Nordstaaten und die Südstaaten haben vier lange Jahre nichts Besseres zu tun, als aufeinander einzuprügeln. Sie dürfen in dem Action-Strategiespiel "North & South" aussuchen, für welche der beiden Seiten Sie sich schlagen wollen. Am Anfang darf man den Schwierigkeitsgrad einstellen und Zufallselemente (Wetter, plötzlicher Indianer-Überfall) ein- oder ausschalten. Ebenso bestimmen Sie, ob das Spiel action- oder strategielastig abläuft. Wenn Sie alle Eingaben hinter sich haben, geht's ins Schlachtengetümmel. Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Seite restlos zu

besiegen. Auf dem Hauptbildschirm sehen Sie die Staaten der USA und wem diese jeweils gehören. Um andere Staaten zu erobern, schieben Sie einfach eine Armee in dieses Land. Wenn sich darin eine



Wer wird gewinnen: der Norden oder der Süden? (Amlga)

7499

6995 5995

7995

7999

5999 5995



Eines muß man den französichen Spiele-Programmierern ja lassen: In Sachen Grafik und Sound sind sie wirklich Klasse. Auch bei "North & South" sind

Grafiken und Digi-Soundeffekte gut gelungen. Auf Dauer kann das bunte Schlachtengetümmel recht wenig fesseln, vor allem dann, wenn man alleine gegen den Computer antritt. Wer alle Gags und grafische Leckerbissen gesehen hat, hat kaum noch eine ausreichende Motivation, eine weitere Runde zu spielen. Leider ist in den Action-Sequenzen auch die Steuerung etwas unglücklich. Etwas anders sieht es beim Zwei-Spieler-Modus aus.

gegnerische Gruppe befindet, wird der Bildschirm umgeschaltet. Sie müssen in einer Action-Sequenz jede Einheit Ihrer Armee einzeln steuern und zum Sieg führen. Wenn Sie ein feindliches Fort erobern wollen, geht es wieder durch eine spezielle Action-Sequenz, in der Sie mit einem Soldaten durchs Fort laufen, Hindernisse überspringen und Gegner verdreschen müssen.

ST & AMIGA ST Batman-The Movie 4995 5995 Continental Circus 4995 4995 Games - Summer Edit. 5995 5995 Ghostbusters II 5995 Giants (4 Titel) 6935 Hard Drivin's Ind. Jones Advent. 7495 7495 King's Quest 4* 7495 7495 Leisure Suit Larry 2º 7495 7495 Lords of Rising Sun e 6995" 6995 Maniac Mansion 7495 Paperboy **Passing Shot** 5995" Pirates* 5995 5995 5995 **Powerdrift Rick Dangerous** 5995 5945 Shadow of the Beast 7995' 7995 Sim City* 6995" 6995 5995 Strider **Stunt Car Racer** 5995 Super Wonderboy 5995 Toobin' 4995 4995 Tower of Babel 5995 5995

Xenon 2 - Megablaste 5995

BRANDHEISSE SPIELE-EISKALTE PREISF

Manhunter 2: San Fr. 8435"

Maniac Mansion*

Soccer (Microprose)

Sim City®

or Silver Toobin'

Starglider 24

Stunt Car Racer

C-64/128	Kess.	Disk.
Arcade Power (5 Titel	3795	4995
Continental Circus	2695	37%
Dragon Spirit*	2695	3295
Epyx Action (5 Titel)	3795	4495
Ghostbusters II	2695	3795
SOLAIS TO CHANGE	All I	100
Gunship	3795	4995
Hard Drivin'	26°5°	3795"
Ind. Jones Action	26%	3795
distribution	150	
Moonwalker	2695	3795
Mr. Heli	2635	3295
Powerdrift	2695	37%
Powerplay Classics	3791	494
TO THE REAL PROPERTY.		
Strider	2695	37%
Stunt Car Racer	2695	3795
Super Wonderboy	2695	3795
mobin's	2695	34
Thrho Out Run	2695	175 F
IBM PC	3,5"	5,25"

Carrier Command®

Dragon Spirit*

Hard Drivin'

Ind. Jones Advent.

5995

5995 5995

5995 7495

Tower of Babel	59m	599
Girlipalia		G.
SUPER-SCHNA		
Schnell zugreifen - nur so	olange V	
	ST	AN
Battle Probe	1995	
Buggy Boy	2995	
Empire strikes back	2995	299
Hawkeye		299
Leaderboard Golf	2995	
Led Storm	2995	299
Rolling Thunder	2995	299
Skweek	2995	29*
Uninvited •		299
C-64/128	Kass.	Disk
Arcade Force (4 Titel)	1695	242
Imagine Arc. (4 Titel)	1695	249
Jinxter*		3499
Leaderboard Par 4	2495	
Marbie Madness	1695	

Road Blasters	1695	2495
Test Drive		3495
IBM PC	3,5"	5,25"
Circus Games		3945
Fish ^e		3975
Karting Grand Prix		2915
Macadam Bumper		2995
Strip Poker 2 Plus		2995
Three Stooges*	3995	3995

Uber 50 000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit § Jahren auf unsere entiklassigen "eistungen

Bilde Spele werden mit einer auguschen Ausstungen
gelärert (soßer sie mit 19 gekennzeichnet aus
Burch unser geodes Zemutalgere und eit ebigen 11tiel sofonitier a.b. nur mit 19 gekennzeichnet Produite waren bei Druzübergun gehör heit Verstälig.

Bländige Reteinspracht en topabrusier Software
für siel gelängigen Computer-Systeme, abso auch
Amst all Vernnete Cit. 4 Amst., X. e. 1 is 19 354

Schoole Leitzung und Service des bestellingen und

Beschreibungen alter Spiele liegt jeder destellung bet # Ab einem Bestellwert von DM 150- oder 5 Artikelr

sind Porto and verpeskung for amoustee verstet sich alle Preise zagl. Porto- und Versandkosten, Int und Preisänderungen vorbehalten. Um unser akturelles Gesamtangebot kennenzu



Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen 0241/152051-52 · Fax 0241/152054

GLOBALE ERWÄRMUNG? - UNSINN!

DIE NÄCHSTE EISZEIT BEGINNT IN 2 MONATEN

Stellen Sie sich einen 30 km Durchmesser großen Meteoriten vor, der auf die Erde stürzt . . . Stellen Sie sich eine neue Eiszeit vor. Die Erde, vom Meteor getroffen und unter Eis, ist unbewohnbar – abgesehen von einer einzigen Insel. Und dieser letzte Zufluchtsort wird nun von skrupellosen Eindrunglingen bedroht.

Geschichte der Insel, Infos, Tabellen und Karten des 80 000 Quadratmeilen großen Gebietes, sowie eine Gruppe von 32 starken Männern stehen Ihnen zur Verfügung.

Der erste Schuß ist gefallen - und Ihnen bleibt nicht viel Zeit . .

★ Das Ziel heißt "Überleben"

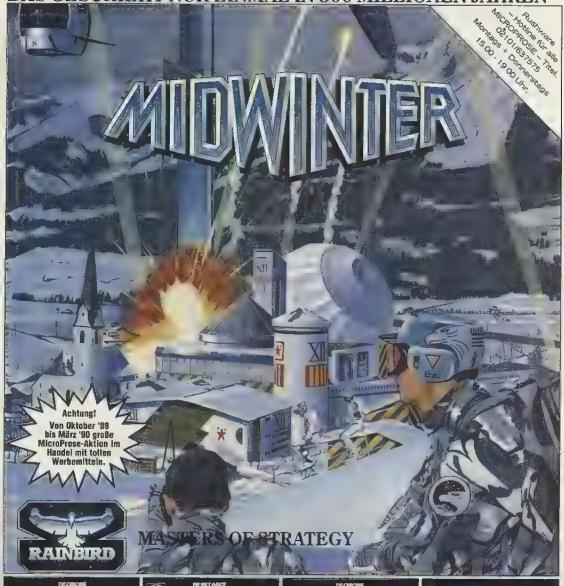
★ Eine mehr als 80.000 Quadratmeilen große Insel bildet das Spielgebiet

★ Kontrollieren Sie eine Mannschaft von 32 Männern

- ★ Exzellente 3-D Landschaft bietet ein auf Homecomputern bisher noch nicht gesehenes, visuelles Erlebnis
- * Ausführliche(s) Handbuch und Karten

ERREICHT DIE DIAMANDSTAUBKONZENTRATION IN DER ATOMSPHÄRE EINEN KRITISCHEN WERT, DANN

EINE MISCHUNG AUS EXTREMER STRATEGIE UND ACTION DAS GESCHIEHT NUR EINMAL IN 500 MILLIONEN JAHREN











Sword of the Samurai

MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64) 85 Mark (Diskette) * Microprose

Grafik: 82 Sound: 56 Schwierigkeit: einsteilbar
POWER-Wertung: 80 0 0 0 0 0 0 0

Trinkst Du keinen Tee mit mir, nehm ich Deinen Kopf als Zier



Hier bedanken sich gerade Eure Bauern für die letzte Steuererhöhung (MS-DOS/VGA)

er erinnert sich nicht an die Zeit, als Omas. Mütter und Tanten voller Sehnsucht schmachtend den Fernseher einschalteten. um Richard Chamberlain in der Serie "Shogun" zu bewundern. Diejenigen von Euch, die sich weniger von dem smarten Hauptdarsteller als von dem farbenprächtigen Ambiente des japanischen Mittelalters angezogen fühlen, dürfen sich auf "Sword of the Samural" von Microprose freuen. Das Action-Simulations-Spektakel um Samurais, Schwerter, Ländereien, Ruhm und Ehre ist das of-Nachfolge-Programm zum Simulationshit "Pirates".

Spielziel ist es, sich vom einfachen Krieger zum Shogun zu mausern. Am Anfang dürft Ihr einen von fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden einstellen, Eurem Spiel-Charakter einen klangvollen Namen verleihen und eine von vier unter-



Eigentlich hatte ich eine Art die VGA-Karte "Super-Pirates" erwartet. Doch Sid Meier programmierte einen völlig neuen Spieltyp: The Sword of the Samurai läßt sich meiner Meinung nach nur bedingt mit Pirates vergleichen. Beispielsweise benötigt man wesentlich mehr feiten-Einerlei.

rutschen gibt's zwei Wege: einen langsamen oder einen strategisches Gefühl, dafür weniger Geschick in den Action-Sequenzen, um Samurai zu werden. Im Spiel stecken zwar viele neue Ideen, die mir in Pirates fehlten —

trotzdem geht mir ein wenig

Abenteurer-Flair ab.
Ein extradickes Lob gebürt den Grafikern. Sie reizen nicht nur die VGA-Karte bis zum letzen Pixel aus, sondern beweisen auch Geschmack. Die Grafiken sind originalen japanischen Tuschezeichnungen nachempfunden: eine wohltuende Abwechslung bei dem ganzen Sciencefiction-Finerlei



Wo nimmt Microprose nur die ganzen guten Ideen her? In "Sword of the Samurai" stecken ein Haufen spielerische Gags und Feinheiten, die man leider nicht alle aufzählen kann Besonders gefielen die pastellfarbenen Grafiken, die asiatische Musik und die stilvollen englischen Texte.

schiedlichen Zusatzfähigkei-

ten (beispielsweise "Schwert-

kampf") wählen. Um ans Ziel,

den Titel "Shogun", zu gelan-

gen, müßt Ihr Euch durch vier

Stufen der mittelalterlichen ja-

panischen Hierarchie nach

oben arbeiten. Naturlich sind

da noch ein paar andere Bewerber scharf auf den "Sho-

gun"-Titel. In den unteren Stu-

fen der Hierarchie sind es je-

weils drei, in höheren Ebenen

sind es dann vier computerge-

Euch ins Handwerk pfuschen.

Um nun eine Stufe raufzu-

steuerte Gegenspieler,

Man hat wirklich das Gefühl, sich im Japan des 15. Jahrhunderts zu befinden. Spielerisch wird einiges an Abwechslung geboten. In speziellen Action-Schwertkampf-Einlagen à la Pirates mit Feinden kämpfen, gehört ebenso zum Repertoire, wie das Einschleichen in eine Burg. In der Burg-Sequenz wird alles aus der Vogelperspektive gezeigt. Taktiker und Strategen dürfen sich auf schnuckelige Optionen beim Kämpfen mit der Armee freuen. Fazit. Für meinen Geschmack ist "Sword of the Samurai" ein würdiger Nachfolger zum Kultspiel "Pirates".

schnellen. Beim langsamen zeigt Ihr Euch Eurem Boß gegenüber immer freundlich, führt seine Aufträge gewissenhaft aus, trinkt mit den Nachbarn Tee und killt plündernde Räuberbanden, Kurzum; Ihr spielt den Muster-Samurai. Anders geht's natürlich auch. Beim Nachbarn Diebesgut verstecken oder einen Verwandten entführen, bringt die Computergegner ebenso in Mißkredit wie das Anstacheln der Bauern zu einem Aufstand Samural gegenüber. beim Wenn alle durch geschicktes Nachhelfen beim Chef in Ungnade gefallen sind, steht Ihr natürlich glänzend da. Ganz besonders karrieregeile und ungeduldige Samurais überfallen einfach heimtückisch ihren Chef.

Da so ein Weg vom einfachen Schwertschwinger zum Chef meist ein paar Spieljahre dauert, dürft Ihr Euch in Sword of the Samural anständig verheiraten. Die Damen halten sich im Hintergrund und gebären in kurzen Abständen einen Haufen Kinder. Wenn Euer Spielcharakter dann zu alt wird, um seine Eß-Stäbchen zu halten, führt sein Sohnemann die Familien-Tradition fort. mh



Ein kniffliger Schwertkampf mit Eurem überraschten Boß (MS-DOS/VGA)



Die Armee ist aufgestellt: Auf zum Gefecht gegen tiese Invasoren (MS-DOS/VGA)



Geschafft: Endlich habt Ihr den Titel "Shogun" in der Tasche (MS-DOS/VGA)



Conqueror

Atari ST (Amiga, MS-DOS) 89 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

as ist das: Es hat 3D-Grafik, gab's bisher nur für den Archimedes-Computer, hat eine fru-Steuerung strierende macht trotzdem Spaß? Falsch es ist nicht "Virus", sondern das Nachfolge-Programm namens "Conqueror", das endlich auch für andere Computer-Systeme erschienen ist. Eine Landschaft in feiner 3D-Grafik ist der Hintergrund des spielerischen Geschehens. Geblieben ist auch eine knifflige Steuerung, an der man sich erst mal die Zähne ausbeißt, die Finger verrenkt und das Hirn strapaziert. Nur steuert Ihr diesmal keine fliegende Untertasse gegen fiese Aliens, son-



Conqueror macht es dem Spieler wahrlich nicht leicht. Wer sich aber erst durch die, herrlich vertrackte, Steuerung gefummelt hat, hat für Wochen genügend Spielstoff. Sehr gut gefiel mir der Strategiernodus, der in höheren Stufen eine echte Herausforderung darstellt. Conqueror dürtte auch eher etwas für Strateglefans sein, als für pure Baller-Freaks.

Die Grafik ist von gewohnter guter Qualität und die Geschwindigkeit ausreichend schnell. Kein Wunder, wurde uns das Programm doch vom Elite-Programmierer David Braben beschert.



Hier gibt's keinen Flurschaden: Mit digitalen Panzern über Felder (ST)

dern führt schwere Kampfpanzer gegeneinander ins Gefecht. Am Anfang dürft Ihr Euch aussuchen, ob Ihr lieber auf pure Action Wert legt, oder Conqueror strategisch angehen wollt. Ebenso könnt Ihr auswählen, wer gegen wen antritt. Hier stehen deutsche, amerikanische und russische Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg zur Wahl. Im Action-Modus geht es noch relativ einfach zur Sache: Schießt einfach auf alles, was nach Feind aussieht. Im Strategieteil wird es dann richtig anspruchsvoll. Hier müßt Ihr einen auf einer Karte markierten Kreis eine Minute lang feindfrei halten, um zu gewinnen.

Sherman M4

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) * Loriciel

anzerprogramme erfreuen sich im Moment großer Beliebtheit. Neben dem 3D-Panzerspektakel "Conqueror" erscheint noch ein weiteres Computerspiel, in dem sich alles um 50 Tonnen

Stahl auf Ketten dreht. "Sherman M4" ist eine Simulation mit einem sehr großen Action-Anteil. Sie fahren einen amerikanischen Sherman-Panze durch drei Szenarios, die aus dem Zweiten Weltkrieg ent-



"Sherman M4" ist genau das Zwei-Spielerrichtige für Leute, die vor komplexen Simulationen zurückschrecken, und die keine 200
Seiten Handbuch wälzen wollen. Leichte Steuerung und wenige Optionen reichen hier völlig

Zwei-Spielermachen, wei
machen, wei
machen, wei
machen, wei
eigen Kump
Leider kann
eigenen Nan
abspeichern.

aus. Insgesamt fünfzehn unterschiedliche Missionen und ein knackiger Computergegner sorgen für ausreichend Spiel-Motivation. Die 3D-Grafik ist hübsch, detailreich und schneil genug, um ein exzellentes Fahrgefühl zu garantleren. Eines vermisse ich allerdings schmerzlich: die Zwei-Spieler-Option. Sherman M4 würde nochmal soviel Spaß machen, wenn man es gegen einen Kumpel spielen könnte. Leider kann man auch keinen eigenen Namen eingeben und abspeichern.

lehnt sind. Neben fünf Missionen in den heißen Wüsten Afrikas stehen ebensoviele in der Normandie und in den Ardennen zur Auswahl. Bevor Sie Ihr Kampfgebiet gewählt haben, dürfen Sie sich durch eine Anzahl von Menüs durcharbeiten. Hier kann eingestellt werden, wie gut Ihr Gegner ist, ob Sie Artillerieunterstützung haben wollen und ob Ihr Panzer schneil oder langsam schießt.

Im Spiel sehen Sie die 3D-Landschaft aus der Perspektive des Fahrers. Sie können auch aus der Turmluke oder durch ein Fernglas die Umgebung betrachten. Zusätzlich kann auf Wunsch eine Übersichtskarte angezeigt werden. Wenn Sie mehr als einen Panzer zur Verfügung haben, können Sie per Knopfdruck jeden einzeln anwählen und fahren. Die Steuerung des Panzers ist extrem vereinfacht. Sie müssen keine Unzahl von Knöpfen drücken, um den Kampfwagen fortzubewegen. Zum Test lag uns leider nur die französische Original-Version vor. Sherman M4 wird komplett ins Deutsche übersetzt erscheinen.



Der Sherman-Panzer im staubigen Wüsteneinsatz (ST)



It came from the desert

Amiga (Atari ST) zirka 100 Mark (Diskette) ★ Cinemaware



"Radio aktiv" sind in diesem Spiel auch die Ameisen... (Amiga)

it trister Tricktechnik, schaurigen Schauspielern und krankhaft knapper Kasse zauberten die Regisseure der 50'er Jahre Werke wie "Tarantula", "Formicula", "Godzilla" und andere "-lalas" auf die Kinoleinwand. Heute erschüttern diese munteren Machwerke mit ihren Knet-Monstern eher das Zwerchfell als den Zuschauer. Der billige Science-fiction-Horror wurde inzwischen von der Cineasten-Gemeinde zum Kult erhoben: so schlecht, daß schon wieder lustig. Diesem Charme der "B-Movies" konnten sich die Cinemaware-Programmierer nicht entziehen und entwickelten ein Strategiespiel zu diesem Thema.

Die Ausgangssituation in "It came from the desert": Unweit des verschlafenen Städtchens Lizard Breath ist ein Meteor niedergegangen. Durch den radioaktiven Niederschlag haben sich die Ameisen zur Grö-Be eines Elefanten gemausert. Sie sind der einzige, der die Mutationen zu Gesicht bekommen hat. Sie müssen Bevölkerung und Bürgermeister von der Existenz der Plage überzeugen. Dazu braucht man vier Beweise: ein Stückchen Riesenameise, einen Liter Ameisensäure, einen Abguß eines Ameisen-Fußstapfens und eine glasklare Aufnahme der herzigen Geräusche. Wenn Sie die Bürger auf Ihrer Seite haben, leiten Sie die Nationalgarde beim ungewöhnlichen Feldzug. Zu guter Letzt dringen Sie in den Ameisenhaufen ein und legen sich mit der Ameisenkönigin an — Grusel garantiert.



Wer Spaß an Kuriositäten hat, für den ist It came from the desert ein Muß. Das Flair der B-Movies ist derart gut eingefangen, daß man mit der Zeit völlig im Spiel aufgeht. Alle Klischees sind da: Die Ameisen sind groß und fles, die Kleinstädter vermufft und ungläubig, im Autokino wird geknutscht und gekämpft Mir hat's höllisch Spaß gemacht.

Zieht man die gute Grafik und die stimmungsvolle Musik ab, so bleibt ein relativ einfaches, aber spaßiges Strategiespiel, das man als Könner recht schnell durchgespielt hat. Durch die Action-Einlagen wird der recht strategische Ablauf erfreulich aufgelockert.

Im Spiel tickt unbarmherzig die Zeit: Eine Sekunde im Spiel entspricht ungefähr einer Minute Echtzeit. Nur zwei Wochen bleiben, um an die Beweise zu kommen. Sie planen generalstabsmäßig auf einer Landkarte Ihren nächsten Schritt. Jede Aktion kostet Zeit und sorgfältige Planung: Wenn der Bürgermeister keine Sprechzeit hat, sind Sie eben umsonst gefahren.

Es erscheint ein schmuckes Bild mit mehreren Wahlmöglichkeiten. Sie können sich also entweder mit dem Farmer unterhalten oder gleich im Stall nachsehen, ob das Gerücht mit der angebissenen Kuh wahr ist. Wenn Sie dann auf ein Paar herzige Manibeln stoßen, sind Sie allerdings auf sich gestellt. Nicht nur Ameisen machen einem das Leben schwer:

Eine örtliche Schönheit wird gekidnapped, ein neugieriger Reporter mischt sich ein; au-Berdem stößt man auf falsche Spuren.

Der strategische Ablauf des Spiels (Ort anwählen, Aktion auswählen, nächsten Ort aufsuchen u.s.w.) wird durch Action-Sequenzen aufgelockert. In diesen Geschicklichkeitstests bombardieren Sie Ameisen, liefern sich eine Messerstecherei mit der lokalen Rockerbande, starten einen Rundflug mit Insektiziden oder versuchen, aus dem Krankenhaus zu entkommen. Neben drei Disketten liegt eine Karte sowie ein deutsches Handbuch in der Pakkung. Noch eine Horror-Meldung: "It came from the de-sert" läuft nur mit 1 MByte RAM.

ai



Diese Biester reagieren nur noch auf Dynamit (Amiga)

Pipe Dream

Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) * Lucastitm Games

Grafik: 53 Sound: 50 Schwierigkeit: mittel

POWER-Wertung: 78 🔝 🖸 🛱 🟗 🖫 🖫

Kniffliger Praxistest für angehende Klempner

pipe Dream" schlägt eindeutig in dieselbe Kerbe wie "Bombuzal", "Boulder Dash" oder "Tetris". Auf ei-

nem zehn mal sieben Kästchen großen Spielfeld muß eine Pipeline aus verschiedenen Einzelteilen zusammenge-



Ich liebe diese kleinen Knobel-Tüttel-Spielchen, die so simpel aussehen und doch so schwer zu meistern sind. Die Erfinder von "Pipe Dream" haben sich größte Mühe gegeben, ein nahezu perfektes Programm abzuliefern. Die verschiedenen Spiel-Elemente sind intelligent aufeinander abgestimmt und das Bonuspunkteund Strafzeiten-System gut durchdacht.

Ein Geniestreich à la "Tetris" ist Pipe Dream allerdings nicht. Ich bin mittlerweile im 34. Level und so langsam läßt meine Motivation mangels neuen Features etwas nach. Bleibt als Herausforderung der Experten-Modus, wo dank zweier verschiedener Leisten mit Pipeline-Bauteilen Verwirrung vorprogrammiert ist. Gleiches gilt für den Zwei-Spieler-Modus. Man sollte sich vorher überlegen, wie viel einem die Freundschaft mit seinem Spiel-Partner wert ist...



Das Wasser fließt so lange, bis das Anschlußstück nicht mehr paßt

setzt werden. Nach kurzer Zeit, die man nützen sollte, um den Bau der Leitung kräftig voranzutreiben, heißt es dann: Wasser marsch! Zum Glück kann die Pipeline nach dem Startschuß für das Wasser noch erweitert oder verändert werden. Dies kostet allerdings etwas Zeit und ist nur bei den Bauteilen erlaubt, durch die noch kein Wasser geflossen ist Die Reihenfolge der Pipeline-Teile ist vorgegeben. Ein Level ist dann gemeistert, wenn das

Wasser durch eine festgelegte Anzahl von Kästchen geflossen ist. Alle vier Level gibt's eine Bonusrunde und ein Paßwort. Später kommen neben den Standard-Bauteilen (Geraden, Kreuzungen und Kurven) noch Extras wie Einbahnstraßen hinzu. Im Zwei-Spieler-Modus hat jeder Bauherr seine eigene Leiste mit Pipeline-Teilen. Teamwork ist hier angesagt, denn schließlich gilt es, gemeinsame Pipeline eine aufzubauen.

Block Out

Amiga (MS-DOS) 89 Mark (Disketie) * Rainbow Arts

69 Mark (Diskette) * Nathbow Arts

Grafik: 59 Sound: 42 Schwierigkeit: einstellbar

Lustgewinn für Logik-Liebhaber: fantasievolles 3D-Tuftelspiel

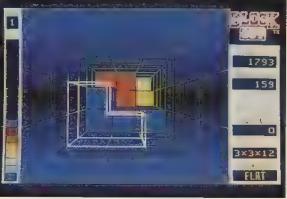
die dreißigste Spielstufe von "Tetris" nur noch ein müdes Lächeln entlockt, dem kommt "Block Out" gerade recht. Auch hier geht's um geschick-"Klötzchen schachtein", doch das Spielprinzip wird um eine wesentliche Variante erweitert: Man schachtelt in 3D. Und das geht so: Sie sehen aus der Vogelperspektive in einen hohlen Becher. Von oben fallen ganz langsam Klötzchen hinein. Man kann sie in allen drei Achsen drehen. Sie kippen, drehen und wenden solange, bis der Stein richtig liegt, dann plazieren Sie ihn mit der Maus -- Einmal "Klick", schon ist er unten. Das Ziel dieser Aktion: Schachteln Sie die Blöcke so, daß am Boden eine lückentose Schicht entsteht.

Diese Schicht verschwindet dann, alle darüberliegenden Steine plumpsen tiefer in den



Es scheint die Jahreszeit der guten Geschicklichkeitsspiele zu sein: Nach "Pipe dream" ist "Block Out" ein weiterer potentieller Suchtspiel-Kandidat Denken, kippen, drehen; das alles unter Zeitdruck — eine gelun-

gene Variante von "Tetris". Die Grafik ist zweckmäßig, ohne schlicht zu wirken. Durch das Raster am Rand weiß der Spieler immer, wo sein Stein landen wird das mußte man ber Tetris abschätzen. Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad haben sowohl Beginner als auch Profis etwas vom Spiel. Außerdem schult das Spiel das räumliche Denkvermôgen. Und wenn jemand mit der Ansicht "Computerspiele machen doof" kommt: setzt ihn einfach vor Block Out, laßt ihn spielen und schaut genüßlich zu.

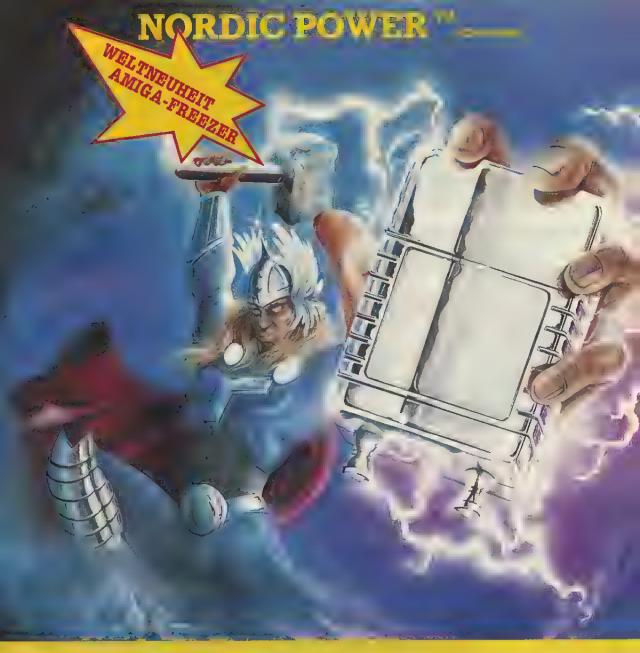


Klötzchen, liebes Klötzchen mein, gehst noch in den Becher rein?

Becher und Sie freuen sich über die Punkte, die Sie kassiert haben. Wenn Sie allerdings über eine Lücke bauen, bleibt die Schicht bestehen. Das führt auf Dauer zu "strukturellen Problemen": Wenn keine Klötzchen nachfallen können, ist das Spiel beendet.

Es gibt mehrere Varianten, sich zum Wahnsınn treiben zu lassen. Im ersten Level sind die Klötzchen noch einfach zu stapeln. Als Experte dürfen Sie mit verwinkelten Spielsteinen ("Wie dreh' ich's nur?") rechnen. Man kann jede Menge Spiel-Parameter einstellen und sich dann an die Stapelei machen.





NORDIC POWER (ACTION CARTRIDGE PLUS V7)

C64 & C 128 (64-Modus)

- ◆ FAST-LOAD (Bild an, Ø 6 Sekunden/202 Blocks) ◆ TURBO-TAPE 249 BLOCKS ◆ FREEZER
- ◆ CENTRONICS INTERFACE ◆ PACKER ◆ FILE-COPY & BACKUP für 1 oder 2 Floppys
 ◆ HARDCOPY (Graphik mit und ohne Sprites, Text) ◆ DIA SHOW für Disk und Tape
 ◆ BILDER UND SPRITES SPEICHERN (und in andere Spiele übernehmen) ◆ AUTOFEUER

 BASIC-TOOLKIT • MASCHINENSPRACHEMONITOR (Computer, Disk, Floppy) • JOYSTICK-TAUSCH 99,- DM

● SPIELE-TRAINER (bremst Spielablauf) ● TRAINER POKES ● SPRITE-EDITOR und mehr Datasette, 1541, 1571, 1581 (2 Floppies) Drucker MPS 801/803, Epson-kompatibel (9 u. 24 Nadeln, 9 Nadeln Farbe)

NORDIC POWER (FIRST AMIGA ACTION CARTRIDGE)

AMIGA 1000

- AMIGA 500 PROGRAMM-FREEZE (Anhalten bei jedem Spielstand, Bearbeiten, Speichern, wieder Laden oder weiter Spielen)
 - GRAPHIK-FREEZE (Bilder ansehen, einfrieren und abspeichern im IFF-Format; Bitplanes 6, Modulo 2, Datafetch und -stop, Farber Hardcopy vom Bildschirm

 SOUND-FREEZE (Freezen, Ansehen, Abspielen mit variabler Geschwindigkeit und Abspeichern von Sound-Samples; Klangbilder werden graphisch als Klangkurve dargestellt)

• KOMFORTABLER MASCHINENSPRACHE-MONITOR (Memory Dump, ASCII, Assemble, Disassemble, Registe

198,- DM

Custom Chips u.v.m.) DIRECTORY, SUBDIRECTORIES, FORMATIEREN HARD UND SOFT, BACKUP

BREMSE (regulierbare Spielgeschwindigkeit)

 Mehrere Laufwerke und 9-Nadel- Epson-Drucker werden unterstützt. Einsteckbar am durchgeschliffenen Expansionport (Erweiterungen anschließbar)

BESTELLUNGEN: Tel.: 0 22 73/27 20 oder D&E c/o vts · Postfach 11 10 · D-5014 Kerpen 1

Iron Lord

Amiga (Atari ST, C 64) 49 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) * UBI Soft

Grafik: 75 Sound: 64 Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 71 7 7 7 7 7 7 7 7

Schlachten schlagen, Opas helfen: ein Ritter für alle Fälle



Ein Schwätzchen - schon haben Sie einen Auftrag (Amiga)

eit Ihr Vater vor vielen Jahren von Ihrem Onkel ermordet wurde, kennen Sie nur einen Gedanken: Rache! Sie waren damals drei Jahre alt, als die vom Onkel herbeigerufenen Monster-Horden das Schloß überfielen und alle Bewohner niedermetzelten. Nur ein enger Vertrauter Ihres Vaters konnte entkommen, mit Ihnen in den Armen. Jetzt sind Sie alt genug, um den Vater zu rächen.

Das Spiel beginnt im verlassenen Schloß. . Ihre Aufgabe besteht darin, eine Armee zusammenzustellen, diese gegen die Monster des Onkels zu führen und diesen schließlich in einem letzten Kampf zu besiegen. Doch noch sind Sie für das Volk in den umliegenden Dörfern und Städchen ein Niemand. Sie müssen erst das Vertrauen der Bevölkerung gewinnen. Dazu reiten Sie von Dorf zu Dorf, um mit den Leuten zu sprechen und diese kennenzulernen. Einige Dorfbewohner bitten Sie dabei um Hilfe bei kleinen privaten Problemen. Klar, daß Sie auf Leute zählen können, denen Sie einen Gefallen erwiesen haben. Bei Ihrer Reise durchs Land werden Sie jedoch schnell erkennen, daß Sie auch kämpferisch geschult sein müssen, um den Leuten zu imponieren.

Bei Bogenschießen, einem Fechtkampf und einem Armdrücken-Wettbewerb gibt es genug Gelegenheit, zu Ruhm zu kommen. Jeder der Wettbewerbe läuft in einer Actionszene ab. Beim Armdrücken z.B. muß per Joystick-Gerüttel der



Auf den ersten Blick scheint das Spiel nichts Besonderes zu bieten. Wenn man aber mal mit den ersten Leuten in den Städten gesprochen hat, gehen die Rätsel schon los, so daß man einiges zum Kombinieren hat. Auch die Action-Sequenzen scheinen

erst mal nicht viel herzugeben. Und auch hier bringen "Bogen-Schießen" und "Armdrücken" nach dem ersten Anspielen wirklich Spaß. Man schafft es tatsächlich, die Scheibe relativ slcher zu treffen, oder alle Gegner beim Armdrücken zu besiegen. Normalerweise bin ich kein Fan von Programmen, die mehrere Spielprinzipien vereinen. Hier hat man jedoch tunlichst Design-Fehler vermieden, die hätten gemacht werden können. Heraus kam ein wirklich gutes Spiel, das einige Zeit an den Computer fes-

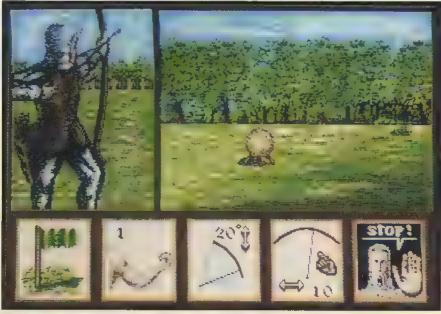


Was lange währt, währt endlich gut. Nachdem schon vor fast zwei Jahren die Vorankündigung des Action-Adventures "Iron Lord" durch die Presse geisterte, Ist es jetzt endlich zu haben. Die lange Wartezeit hat dem Programm gut getan. Eine schmucke

Grafik, ein paar knifflige Rätsel, gute Musik und gelungene Action-Einlagen lassen das Programm zu einem Vergnügen für Freunde dieses Genres werden. Da verschmerzt man auch einige kleine Mängel in der Benutzerführung (leider kann man nicht überalt einen Spielstand speichern, sondern muß erst ins heimische Schloß zurück) und den ganz schön knackigen Schwertkampf. Davon abgesehen ist Iron Lord ein Spiel, was Spaß macht und auch Anfängern einen Einstieg in die Welt der Action-Adventures bie-

Gegner bezwungen werden. Erst wenn Sie verschiedene Aufgaben gelöst haben, vertrauen Ihnen die Leute soweit, daß Sie Ihnen in einem Kampf auf Leben und Tod folgen. Sie müssen Ihre Truppen geschickt gegen die Armeen des

Onkels führen. Im letzten Teil des Spiels dringen Sie in das Dungeon des Onkels ein, um diesen zu finden und zu besiegen. Jeder Level wird von einem Kämpfer bewacht, den man im Fechten besiegen muß.



Mit dem Flitzebogen auf Wilhelm Tells Spuren (Amiga)

Footballer of the Year 2

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC) 35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) * Gremlin

Spielwitz Im Mittelfeld: keine großen Torchancen



Dynamischer Fußballer, ungebunden, sucht attraktiven Verein zwecks Standortveränderung. Viele finanzielle Interessen. (C 64)

ootballer of the Year 2" ist eine Mischung aus Strategie-, Glücks- und Sportspiel. Nachdem Sie für Ihren Kicker einen Verein gewählt haben, beginnt eine Saison mit Liga-, Pokal-, Europacup- und Länderspielen. Torchancen für jede Partie erkauft man sich durch den Einsatz einer "Goal Card". Um eine Torchance dann zu verwerten, müssen Sie selber zum Joystick greifen. Ein Angriff wird aus der Vogelperspektive gezeigt.

Für jedes Spiel und jedes geschossene Tor gibt es Geldprämien. Außerdem gibt es zufällige Ereignisse mit angenehmen oder negativen Auswirkungen. In einem Fußball-Quiz kann man außerdem etwas Geld riskieren, doch alle Fragen beziehen sich auf die britische Fußballszene.

Ein wichtiges spielerisches Element ist der Wechsel von einem Verein zum anderen. Dazu müssen Sie aber erst eine Transferkarte erwerben. Klappt der Wechsel, erhält man 5 Prozent der Transfersumme gutgeschrieben. Spielstände können gespeichert werden. hl



Gremlin ist hier eine reizvolle Verknüpfung aus Strategie- und Sportspiel gelungen. Die Action-

szenen sind gut spielbar und mit verschiedenen Angriffstaktiken gespickt Allerdings verschweigt die Anleitung die wichtige Tatsache, daß man um so härter schießt, je länger man den Feuerknopf gedrückt hält. Die ersten paar Stunden lang ist die Spielmotivation riesig, doch dann wird es etwas eintönig. Im Strategietell gibt es auf Dauer zu wenige spielerische Elemente und Abwechslung.

Superleague Soccer

Amiga (Atari ST)
85 Mark (Diskette) * Impressions

Grafik: 12 Sound: 5 Schwierigkeit: leicht								
POWER-Wer	POWER-Wertung: 6							
Foothall Managers Fluch								

eues Futter für Freunde von "Football Manager" & Co.: Speziell für 16-Bit-Computer hat Impressions das Strategiespiel "Superleague Soccer" programmiert. Ihr werdet hier zum Trainer eines Profi-Fußbaliteams und ent-



Wenn man den Text auf der Packungsrückseite von Superleague Soccer liest, läuft einem vorfreudig das Wasser im Munde zusammen. Aber dies ist ein typischer Fall von "Denkstel"; das Talent des Packungsdichters ist wesentlich stärker ausgeprägt als
das des Programmierers. Superleague Soccer ist ein FootballManager-Clone der müdesten

Art, der dem Vorbild in keinster Weise das Wasser reichen kann. Das Spiel ist zäh und ohne gute Ideen; den Vogel schießt es aber durch die Tatsache ab, daß man die Stärkewerte aller Spielrei andern kann. Wo bleibt der Spielreiz, wenn man sich eine Supermannschaft basteln und im Handumdrehen Meister werden kann?.

Es ist traurig, daß einem eine Softwarefirma für solch ein windiges Programm so viel Geld aus der Tasche ziehen will. Kramt lieber den guten alten Football Manager aus der Software-Sammlung, aber macht um dieses Stück geballtes Grauen im 3½-Zoll-Format einen weiten Bogen.

scheidet über Spielertransfers, Aufstellung und Taktik. Das altbekannte aber immer wieder erfolgreiche Spielprinzip wartet hier mit ein paar neuen Features auf. So gibt es für jeden der über 400 Spieler ein DatenMarschrouten der eigenen elf Spieler bestimmen. Das ist aber eine recht ermüdende Prozedur, die auf einem Mini-Spielfeld stattfindet und lediglich die Torausbeute des gegnerischen Teams begünstigt.

	LEA	GUE	TA	ILE.	F.J.	L		
		P	₩'	D	L	F	A	PIE
LEVES: LEL BO HSV VFB S1	LRT ERN LSEN CMUM CMUM TUTTGAR HEIM	00000000000000000000000000000000000000	3E 21 13 18 18 18 17 15 16	+ 3 67 60 4 5 0	1 11 13 14 15 12 12 18	# 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	21 23 40 33 41 86 88 48 48 48 48 48 48 48 48 48 48 48 48	100 78 78 64 60 88 88 88 88

Lattek, Heynckes, Berger, Daum schätzen diese Software kaum (Amiga)

biatt, das Aufschluß über besondere Talente, Größe, Gewicht, Alter, Gehalt, Marktwert und bisherige Erfolge gibt. Au-Berdem ist man nicht darauf beschränkt, sich die Ergebnisse nur zeigen zu lassen. Wer will, kann eine Partie satte 90 min lang verfolgen und durch emsiges Klicken die

HAPPY-COMPUTER SPECIAL 2/90

Superleague Soccer wurde in England programmiert, doch dank eines Nameneditors könnt Ihr alle Vereins- und Spielernamen eindeutschen. Die englische Sonderregel, daß es für einen Sieg drei statt zwei Punkte gibt, kann allerdings nicht geändert werden.

hl

Budokan

MS-DOS (Amiga, Atari ST) 85 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 82 Sound: 26 Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 75

Mit Edelgrafik und Extra-Prügel: Kampfsport mit Kick

m neuen Kampfsportspiel
"Budokan" geht es nicht
nur um das einfache Einschlagen per nackter Handkante auf einen Computergeg-

ner oder ein paar harte Bretter: Ganze vier verschiedene martialische Sportarten sind in dies sem Spiel vereint. Neben Karate darf sich der Spieler im Um-



Es verwundert immer wieder, wie es einige Programmierer schaffen, aus einem Uralt-Spiel-prinzip noch etwas Anspruchsvolles herauszukitzeln. "Budokan" hebt sich wohltuend von den übli-

chen "Ich hau dir mit der nackten Faust ins Gesicht"-Spielchen ab. Nicht nur die gelungene Kombination der verschiedenen Sportarten und das niedliche Drumherum, auch die hervorragende technische Ausführung lassen dieses Programm zu etwas Besonderem werden. Die Grafiken von "Pixelpinsel"-Künstler Michael Koskaka sind einfach super — vorausgesetzt, man hat eine VGA-Karte Die Animation der Spielfiguren läßt ebenso keine Wünsche offen wie die durchdachte Steuerung



Mit stahlharter Handkante und schwarzgegürtetem Nachtgewand: Budokan (MS-DOS/VGA)

gang mit dem "Bo"-Stab, Nun-Chakus und in Kendo üben. Je Sportart stehen rund 30 Bewegungsabläufe zur Verfügung.

In jedem der vier Trainings-Häusern dürft Ihr alle Bewegungen der jeweiligen Kampfart in Ruhe einstudieren. Zwei Anzeigen sorgen für schnellen Überblick über Eure körperliche Konstitution und die Konzentration auf den nächsten Schlag. Je mehr Ihr Euch konzentriert, desto größer ist der Schaden, den Ihr anrichtet.

Jetzt können drei unterschiedlich starke Trainer aufgerufen werden, mit denen geprobt werden kann. Wenn Ihr glaubt, ausreichend geübt zu haben, darf Euer wackerer Kämpfer an Wettkämpfen teilnehmen. Hier wird Eure Spielfigur mit starken und bewaffeneten, computergesteuerten Gegnern konfrontiert. mh

Ninja Warriors

Amiga (Atari ST, C 64, CPC) 35 (Kassette), 49 bis 69 (Diskette) * Virgin

Mit Schurikan und Bademantel auf Ninja-Hatz

risch aus der Spielhalle adaptiert, erscheint "Ninja Warriors" jetzt für Heim-computer. Bei diesem Spiel kämpfen sich ein bis zwei Nınja-Roboter (ein Mann und eine Frau) durch Horden von angreifenden Soldaten, Gewehrschützen. Hunden und alle möglichen Arten von Monster-Mutationen. Die Kämpfer arbeiten sich auf dem Bildschirm nach rechts voran. Aus allen Himmelsrichtungen laufen Soldaten heran, die nichts anderes vorhaben, als den Ninjas das Lebenslicht auszublasen. Jeder der beiden Ninjas hat eine gewisse Menge Lebensenergie, die sich bei jedem Treffer oder jeder Berührung der Gegner verringert.

Die Ninjas haben zwei Waffen zur Verfügung. Die rasiermesserscharfen Dolche werden blitzschnell geschwungen, wenn man den Feuerknopf lange drückt. Durch kurzen Knopfdruck wird ein



Beim Automaten wurden drei Bildschirme nebeneinander montiert, um eine Art Kino-Panoramaeffekt zu erreichen. Um beim Heimcomputer eine ähnlich große Spielftäche zu erreichen, wurde kurzerhand das Bild zu einem schmalen Balken zusammengepreßt, und die Sprites entsprechend verkleinert. Was normaler-

zung. Die Sprites sind gut gezeichnet und animiert, die Roboter hinken sogar nach einigen Treffern, und sogar die Musik, die allerdings nur im Vorspann spielt, ist verdammt gut gelungen. Angesichts Dutzender gekillter Menschen mag sich der Spielspaß jedoch nicht so recht einstellen. Aber auch wer keine Skrupel hat, wird mit den recht unfairen Gegnern keine Freude haben. Ohne Lebensverlust kommt man kaum durch den ersten Level. Ninja Warriors ist nur etwas für Fans des Automaten.

weise als Riesen-Spielkatastrophe enden müßte, entpuppt sich als halbwegs gelungene Umset-

Schurikan-Stern abgefeuert, von denen jeder Ninja zu Spielbeginn 30 Stück besitzt. Einen

PAISE PRESS P TO CONTINUE PRESS FIRE

Schnell agieren und reagieren, sonst bleibt das Monster Sieger

sehenswerten Salto schlagen die beiden, wenn man den Joystick schräg nach oben drückt. In den Levels gibt es je zwei Zwischen- und einen Endgegner. Sind diese überwunden, geht's im nächsten Level weiter. Insgesamt hat Ninja Warriors sechs Level. Ist der Level erst mal geschafft, werden Lebensenergie und Schurikans aufgefüllt. Falls man einen Level nicht überleben sollte, kann man viermal an einer Position weiterspielen. Das Spiel kann man mit Joystick, Maus und Tastatur spielen.



ndlich ist es soweit: Ab nächsten Monat findet Ihr POWER PLAY als eigenes Heft am Kiosk. Daß dann mehr Platz für die Power-Tips zur Verfügung steht, freut uns

ganz besonders. Denn durch Eure Hilfe haben sich die Power-Tips zu einem Umschlagplatz für Tips, Tricks, Kniffe und Karten aller Art entwickelt: Und das wollen wir entsprechend ausbauen. Ein großes Dankeschön an alle, die uns bisher geschrieben und damit zum Erfolg dieser Rubrik beigetragen haben. Wie üblich, wird jeder veröffentlichte Beitrag honoriert werden. Ganz besonders gute oder originelle Tricks können sich den "Tip des Monats" angeln. Er bringt nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch noch 500 Mark fürs Bankkonto ein. Wenn Ihr also einen Tip zu einem Spiel habt, schreibt an die Power-Tips.

Fuel

heave

Verlag Markt & Technik Redaktion Power Play Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München

Chaos Strikes Back

Kaum ist der "Dungeon Master"-Nachfolger Chaos Strikes Back erschienen, haben wir schon die ersten Tips.

— Die Auswahl der Charaktere ist enorm wichtig: Schließlich schleppt man die Party ein ganzes Spiel mit sich herum. Wenn dann der gute Mann nicht zaubern kann, steht man fluchend da und ärgert sich, daß man nicht den richtigen genommen hat. Im Kasten seht Ihr eine Liste aller neuen Spielfiguren, die sich im "Prison" von Lord Chaos befinden Nicht nur die Namen der Charaktere findet Ihr aufgeschlüs-

selt, sondern auch alle Fähigkeiten und Charaktereigenschaften. Wer sich mit den angegebenen Fähigkeiten nicht zufriedengeben will, kann (wie bei "Dungeon Master") die Charaktere nicht nur "Resurecten", sondern auch mit "Reincarnation" zum Leben erwecken. Leider verlieren die Figuren alle bis dahin erlernten Fähigkeiten und die Hälfte der angesammelten Health, Stamina und Mana-Punkte. Von den anderen Werten wie Strenght und Dexterity werden dann runde 10 Prozent abgezogen. Klar, daß die Überlebenschance mit solchen Mager-Charakteren nicht gerade die

Name und Rasse	Health	Stamina	Mana	Fighter	Ninja	Priest	Wizard	ST	DX	WI	VI	AM	AF
Vögel Talon	240	202	85	Adept	Adept	Arti.	Adept	35	58	36	30	37	30
Airwing	300	189	70	Adept	Adept	Arti.	Adept	64	54	40	49	30	30
Aroc	270	200	150	Adept	Adept	Adept	Expert	54	39	44	34	44	35
Leta	230	230	140	Arti.	Adept	Expert	Adept	32	30	76	54	30	30
Untote Plague	410	150	160	Expert	Artis	Expert	Artis	32	33	66	34	64	64
Necro	376	165	128	Arti.	Adept	Artı.	Expert	38	52	62	32	64	60
Deth	385	245	77	Expert	Expert	Craft.	Artis	56	65	33	31	58	56
Skelar	430	270	48	Expert	Expert	Artı.	Adept	68	60	38	30	61	59
Insekten Sting	300	270	68	Adept	Adept	Adept	Arti.	69	62	34	48	64	31
Slogar	250	265	70	Expert	Expert	Adept	Arti.	72	64	37	36	53	31
Gnatu	205	261	150	Adept	Adept	Expert	Artı.	30	68	53	41	55	38
Mantia	200	223	173	Arti.	Adept	Expert	Expert	44	64	68	44	61	30
Echsen Toadrot	250	189	92	Adept	Expert	Arti.	Adept	48	58	32	31	54	54
Ven	207	170	150	Craft.	Adept	Expert	Adept	46	30	62	59	39	61
Algor	300	250	80	Expert	Expert	Arti.	Arti.	64	41	34	46	52	58
Dema	320	275	65	Adept	Adept	Adept	Adept	68	34	30	56	38	64
Feen Petal	247	250	176	Jour.man	Craft.	Expert	«-Master	33	66	61	62	64	34
Buzzzzz	280	163	180	Jour.man	Craft.	Expert	Expert	31	69	60	62	65	38
Inkas Itza	300	245	163	Expert	Expert	Arti.	Adept	58	51	54	54	48	48
Tula	240	145	137	Adept	Adept	Adept	Adept	39	62	56	49	56	55
Zentauren Tunda	350	305	104	Adept	Adept	Adept	Adept	64	58	43	64	47	51
Lana	320	245	121	Adept	Adept	Adept	Adept	39	62	56	49	56	55

Vögel, Untote, Insekten und Inkas: mit geballter Kraft in die Dungeons des Lord Chaos

PIOIWIEIRITIIIPISI

beste ist, dafür werden diese aber erheblich schneller befördert. Unser Tip: Chaos Strikes Back nur mit Charaktern beginnen, die schon in Dungeon Master mindestens einen Blick auf Lord Chaos geworfen haben.

Schon im ersten Level fängt's gemein an. Ihr solltet Euch auf alle Fälle von der Gittertür entfernen. Hier ist eine kleine Bodenplatte versteckt. Wenn Ihr Euch auf sie draufstellt, kommen aus den Löchern in der Decke nur neue Würmer. Wer den Ausgang aus dieser freundlichen Kammer nicht findet, sollte mal eine Fackel in den dazugehörigen Halter stellen.

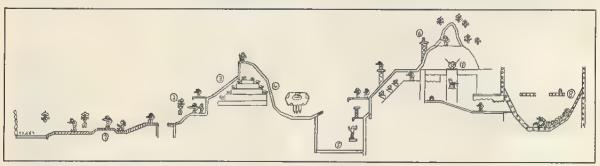
Strider

Sandro Paolini aus Wuppertal hat ausführliche Tips zu "Strider" auf dem Amıga geschrieben. Bevor Ihr Euch auf die Karten stürzt, hier erst einige Tips, die euch das Spielen erleichtern sollen.

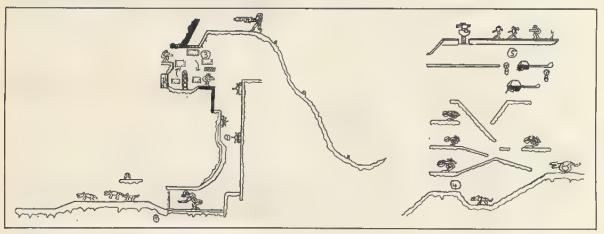
Die einzige Methode, um festzustellen, ob ein Gegner getroffen ist: Achtet auf die Scoreanzeige, während Ihr zuschlagt. Erhöht sie sich nicht, so steht man falsch und muß sich eine andere Stelle zum Zuschlagen suchen. Erhöht sie sich, so kann man sicher sein, daß der Gegner nach einiger Zeit seinen Geist aufgibt. An vielen Stellen stehen

Gegner auf einer Plattform. Hier springt man am besten senkrecht von unten auf die Plattform und kann dann in aller Ruhe die Sprites erledigen. An der Wand hochklettern bringt meistens nichts, denn in dieser Haltung kann man schlecht zuschlagen.

- Wenn man bald wieder einen Gegner vor sich hat, kann man schon das Schwert gezückt halten: Auf diese Art erwischt man die meisten, ohne daß sie einen Schuß abgeben.



Noch recht einfach säbelt's sich durch den ersten Level



Kletterkünste sind im zweiten Level gefragt

ST Aktuell Chessplayer 2150 63.90 Manhunter 2 (+Lösung) 85,00 TV Sports Football 85,90 Ghostbusters li 69,90 Borodino 77,90 Fighting Soccer 59,90 Turbo Outrun 59.90

Wir haben anspruchsvolle und preisgünstige Games Power per Post (Inh. w.Rātz) und PD Programme. Überzeugen Sie sich selbst !

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an !

ST-Katalog Name Vorname Straße PLZ/Ort

Coupon ausschneiden und senden an: Postfach 1640

7518 Bretten

Pplay 2/90

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM

Attraktive Teilzeitbeschäftigung, bei der Ihr Hobby Geld bringt-Wir suchen einen NINTENDO-Profi, der die österreichische Fan-Club-Gemeinde berät. Voraussetzung dafür ist die perfekte

Beherrschung aller NES-Programm-Cassetten Mindesalter 18 Jahre. Operationsbasis: Wien oder Salzburg

Schriftliche Bewerbungen mit Angabe Ihrer Telefonnummer an

Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H. Magazinstraße 4, 5027 Salzburg



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

		_			_				_	_	_				
20000 Mellon unter dem Meer	t			F-14 Tomos				Marchunias New York	1		A	Robox			
Ace 2		-		Facry Tale Adventure	1	-		Manhunter San Francisco	-		Ä	Hammel			A
Adventure of Link (Zeida II)		P	-	Fight Signature (II	-		- 4	Market Marrion	1		-	Russia			à
Atternate Rosisty City		· ·		Fight Samulator (V			ï	Mars Saga	ï	9		Sentine) (Firebirs)		-	Ä
Atternate Reality Dungson	- i	- 1		Fire Brigade			- 7	Meurico	ï	-		Sentinel Worlds			- A
Auto Ouer	- i	_		Fish	- i		- "	Might and Magic				Sentinel Works Paragraph		-	Ä
Balance of Power 1990	-			Galdregon's Dontain	ř		- 5	Matientum 2,2		-	-	Sex Vixens Irom Space	L		
Bard's Tale I oder II	- 7	P	-	Gato			- 7	Miracis Warriors				Shadowcala	Ĭ.	-	-
Barcia Tale III	7	P	Ā	Germany 1985		-	- 2	Morty-tie Manor			_	Snadow of the beast	ī	-	-
Battle Hawks 1942			- 7	Cettisburg		-	- 7	Navcom 6			- 1	Shegun	į.	P	
Batte of Antietsm			- 2	Coldrush	î	ĥ	- 7	Harry Seel			- 0	Space Quest I, II oder III	i.	P	A
Balles of Hapoleon			- 7	Guid of Thirnes		P		Heuromancer				Stadi der Löwen	Ī.	-	-
Battle Tech			- 2	Gunship	L			Horse American Civil War	-	-		Star Command			A
	L								7	-		Stargtider			A
Blastanck			- 6	Hellowoon	r r			Oe24	7	Şa.	- 1	Starroleder II	-	-	A
Black Cauldron		-		Hero's Quest		*	- 4	Pencer Strike			- A	Stealin Fighter			A
Bubble Ghost	7.	p.	-	HSH 5 Fair		-	A	Pgen	-			Stellar Cruisade			
Carrier Commend	į.	-	-	Holiday Maker	l.	-	-	Phantasis III	L			Storm across Europe	-	-	A
Chrono Quest	į.	-	-	Imperium Gafactum	-	-	- A	Phantasy Star	2.		A	Sub Battle Simulator	w		A
Curse of the Azura Bonds	L	P	-	tridiana Jones (Lukastiim)	l.	₽	-	PtM Pegasus			A	Sword of Aragon			A
Deathlard		P	A	Jel		-		Pwates	t.		A	Tutala	**	-	A
Detender of the Crown	-	-	A	Kampigruppe			A	Plateon		P		Ultima oder II			
Deja Vu "Amiga:ST)	L	-	-	King Arthur	L		-	Police Quest I oder II	6.		A	Uttima III, IV oder V	L	9	A.
Doja Vu II	L		w	Kingdoms of England			A	Pool of Radiance	£.	P	A	Uninvited	L.	-	-
Demon's Winter			A	King's Over II, If oder III	T	P	A	Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A	Up Регисора			
Dev Con 5		-	- A	King's Gweet IV	L.	P	A	Populous	į,	-	A	War in the South Pacific			- A
Digi Paint III		-	A	Kult	L.			Ports of Call	L.	-	-	Wanship	**	-	A .
Digit View Gold Vension 5.0	-	-	A	East Minus			A	President is Messing			A	West-lend	L.		. A.
DO8-2-DO5	~		A	Leisura Suit Larry I	L.	P		Questron II	L.	Ρ		Wasteland Paragraphs-Sook	-	-	
Dragon's Lair	L	-	-	Leiture Sud Lerry II	£.	P	A	Slauch for the Stars			A	Zack Mc.Kracken	l.	-	A .
Oungean Master	Ĭ.	p		Leisura Sust surry III	Ĭ.	P	A	Sted Lightning	L	-	A	Zork I	L		
Elito	L	-	A	Lucky Luke	E.	-		Red Storm Rusing	*		A				
Europe Ableze		-	A	Curking Horror	ĭ	-	-	Flored West 2000			A				

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

4. Space Ace	AM	114,96
5. Kaiser (Schmuckkassette	AM inkl. Spielplan)	119,90
6. Dragon Wars	84	49,96
7. Dungeon Wizard (inki. Bard's Tale I	64	49,96
8. Sim City	64 44,90/AM	89,90
9. Populous	AM, ST	74,90
10. Hard Drivin'	AM, ST	59,98







67,90 Inkl. L+P 84,90

MANIAC MANSON INDIANA JONES (LUKASFILM)

MAN SPRICHT DELITSCH!

MAN SPRICH		
(PROGRAMME MIT DEU	ITSCHER ANLEITUN	
Balance of Power 1890	AM, ST, PC	84,90
Bant's Totaliff	64	69,90
Ballie Howks 1942	ST. AM. PG	89,90
Ballfelach	ST AM, PG AM, PG	89,90
Battle fiquation Bloodwych	AM AT	74,90
Burdenliga Manager	AM	84,90
Chase H.O.	AM	74,90
Chage strikes back Curse of the Asure Bonds	64 67 90 /	74,90 PG 77,90
Demon's Winter	84, AM, PC, ST	79,90
Dragona of Flame Dragkhan	54 57,50 / 54, AM, PC, ST AM, SY, AM, ST, PG	74,90 74,80
Dr. Dooms Revenge		74,80
El(to-	AM, PC, ST	89,90 79,90
Emperor of the Mines	am, st	74,90
Faton Mission deutsch F-16 Combat Pilet	A.M. 31	79.90
F-16 Filliope	AM, ST	79,90
Flightaimulator II Flightaimulator III	AM, ST	94,90
Future Water	434	76.90
Qakiregon's Domain	AM 78,90 /	64 79,90
Orand Overt	AM	44,90
Orest Course	AM. BT	79,90
Qunship	44, AM	78.90
It came from the Desert	AM	64,90
	AM. PC	118,90 74,90 38,90 49,90
Klok off fixtra Time	416	38,90
Kink off	SO, ST, AM	49,90
Kingdoma of England	AM, HT. PC	79,90
Lelaure Sull Layry III	PG	139,90
Microprose Soccer North and South	AM. BY	74,90
Okalopaly	64, AM, ST AM, ET, PC	148,90
Doze 2.0.	AM, PC, ST AM	74,90 74,90
Phone Padlance	94, AM, PC, ST	68.80
Project Stealth Fighter Red Lightning	84	75,90
Rod Lightning	AM, BT, PC	69,90
Sings of Medusa	AM, ST	74.90
Red Storm Rising Rings of Medusa Shadow of the Beast	AM	74,90 99,90
Steller Crusade Star Command	AM, ST, PC AM, ST, PC	99,90 109,90 94,90
Storm seroes Europe	84	79,90
Storm across Europe Strike Engle () Stunt Car Racer	PC	129.90
Stunt Car Racer	86 49,90 / AM	8T 74,90 74,90
Super Worder Boy in Monster L. Sword of Aragon Swords of Twilight	PC	89,90
Swords of Twilight	AM	78,90
Their Finest Hour (Lukeshim)	AM, PC, ST	98,90
Twin Worlda	AM	79,90 74,90
Ultima Trilogio	64, PC	79,90
Ultima ISI oder IV Ultima V	64, AM, PC, ST	99,90 98,90
Xunon II - Megablest	SA PC	74.60
Zak MuKrecken	64, AM, PC, ST	74,80
CC (D) () C C C C C C C C C C C C C C C C C	n m 11 C61	





COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE Frank Heidak

Franzstr. 7 • 5000 Köln 41 Tel. 0221/407447 HOTLINE für TOP-NEWS: Telefon 0221/406888

SIERRA MEGAPACKS	Lösun	rogramm g und de nungsani	utscher
Goldwich Merch Duckel It sefer (II) Merch Louis It sefer (II) Merch Louis I'relevanch I. It is. 819 Merch Louis I'relevanch I. It is. 819 Merch Gouset I. II is. 11 Y men. Lelstow Soft I. III is. 11 Lelstow Soft I. III is. 11 Lelstow Soft I. III Police Gouset II Police Gouset Ioppanipach I is. III	AM, PG AM, PC, PC, PC, PC PC, PC, PC, PC, PC, PC,	PC, ST PC, ST ST, ST ST, AM ST, AM PC, ST ST, AM PC, ST ST, ST	99,00 121,90 21,90 115,90 104,00 197,80 117,80 133,90 279,50 133,90 279,50 149,90 149,90
Space Quest If Space Quest III Space Quest Triplepack (I, II, u. III)	AM,	PC, ST PC, ST PC, ST	99,90 99,90 259,90

SIERRA' MEGAPACKS	Lösun	regrama g und de nungsani	utscher
Coldman Necco Supera I, It eder III Ring's Deast Trislepack (I, II u. III) Ring's Deast I'rislepack (I, II u. III) Ring's Deast I'rislepack (I, II u. III) Ring's Deast I'rislepack (I u. III) Leisure Suit Lerry I Ringhack Machariter Hen Francisco Police Deast I Police Geast I Police Geast II Space Geast II Space Geast II Space Geast II Space Geast I'riplepach (I, II, II, III)	AM, PG AM, AM, PC, AM, PC, PC PC AM, EM, AM, AM, AM,	PC, ST PC, ST PC, ST ST, AMM ST, AMM PC, ST ST, ST ST, ST PC, ST	98.90 129.90 39.90 179.90 179.90 199.90 199.90 134.90 134.90 154.90 199.90 299.90 299.90 140.90 154.90 155.90 255.90

PD-Classics	: (An	niga)	
ausgesuchte Public	Domail	selbststartend & vir	ustrei
Ahol	10,00	Quizmaster	10,00
Analyticate engl.		Risk/Kaiser II	25,00
Atlantis	10,00	R.O.M.	10,00
Billard "	10,00	Schreibmaschinenkurs	10,00
Broker	10,00	Space Ace Demo	5,00
Bundesligaverwaltung		Star Trek (3 Disk.)	20,00
Chess 2.0/Move		Steinschlag	10,00
Diskey	10.00	Stoneage	10,00
Jazzhanch	10.00	Tennis (1 MB)	10,00
Jump and Rug	10,00	Tites	19,00
Label V. 2.0	10,00	Virus Control	10,00
Mad Factory/Q-Ball	10.00	Walker Demo 1MB	5,00
M.S. Text	10,00	Wizard of Sound (2 Disk.	15,00

DEUTSCHE ANWENDER- & LERI Debas Paint II Enhanced Debas Paint III ill Debas Ass. V.2.0 Dell' Viser Gad Dell' Viser Gad Dell' Viser Gad Enhance Craisch Enhance Came Bigster Gournétarte Inici. Silphreed	ISOFTWARE PC AM, UT AM AM AM AM AM AM AM	278,00 228,00 128,00 150,00 129,00 139,00 44,90 44,90 378,
Matthematik I - B Nordic Power Modul 81 AMMGA Freezer Physik RGB FarbepUtter Sidmon Turto Print B X-Copy II X-Copy II linkt, Lengtreck,medul	AM AM AM AM AM	64,90 188,00 44,90 298,00 84,90 84,90 69,90

ÄRHER BUT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE. win sunder en abhare. Erwähnen Sie einfach bei ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,-pro Spiel testen wir ihr Programm vor dem Versand.

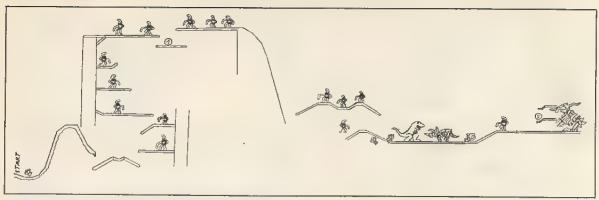
(NUR SOLANGE DE	A VORMAT BEIGHT!)	
800 CC Grandpriz (dt.)	64	14,80
720 (dL)	64	19,90
Bad Cat (dt.)	84	9.90
Hard a Talo t (dt.)	64 19,90	AM 34,90
Battle Station (dt.)	64	9,90
Boulder Danh II	80	19,90
Circus Games	9G 84	8,90
Circus Games	84	8,90
Dark Side & Morphical (dt.)	84	9,90
Demon Stalicers (dt.)	64	
Dev Con 6 (sl.)	84	28,90
Enri Wanver Street. (#1-)	PG	18,90
Elite (dt.)	84	28,90
Excion	84	19,90
Filight Path 737 (dL)	AM	10,00
Factball Manager	84	14,00
Football Manager (dt.)	ST, PO	18,90
Footbeller of the Year (d).	64	18.90
Quintlet (gt.)	64	19,00
Macher II	PC	19,90
Hostogen (#L)	AM	39.90
Hat Shot	84	9,00
Instant Music (dL)	84	9,90
International Karata	84 PC	19,00
Entrique	PG	19,00
King's Quest I (III.)	AM, PC, ST	29,90
King's Quest I (dl.)	AM, PG, ST	29,90
Mind.e Great at fair)	AM, PU, DI	20,00
Mean 18	PC	15,50
Metaples (dt.)	64	9,90
Mini-Pult (dt.)	E4 0,90	PC 19,00
Minnior Elevator (dt.)	64	9,90
Havy Sual (dL)	164	34,90
Huclose Embargo (41.)	84	9,50
Oli Imperium (dL)		
Populous Promised Lands	AM, TT	25,90
Readranners (dt.)	6.4	19,90
Roadwar Europa (dl.)	HT.	24.90
Salettight (dt.)	64	9,90
Sport 4 (dt.)	84	9,90
Super Cycle (dt.)	H	19,90
Tau Call [dl.]	BY, PC	19,90
The Living Daylights 907	44	14,90
The Train	- 44	9,90
World Games (dt.)	64	19,90
	4-1	
Leardisketten 20/00 3,9 Zell		10 \$1, 17,00
Leerdieketten 20/00 5.25 Zoll		10 81, 7,60

SONDERANGEBOTE

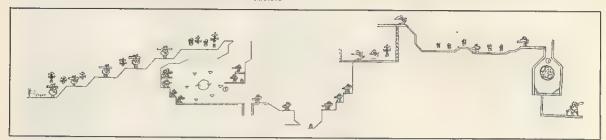
Preise für Lösungshilfen:					
KOMPLETTLÖSJINGEN LAGEPLÄNE: DEUTSCHE ANLEITUNGEN	**************************************	15 DM 15 DM 25. DM			
zuzugi vers Kosten für Vorkasse Veri Scheck Nachnahme Inland Nachnahme Austand	Lösungshife 3.50 DM 6.50 DM 10.— DM	Spinie/Zub. 6,50 DM 9.— DM 13.— DM			
Versandkosten(re) ab:	45,	99.— DM			

Hiermit bestelle ich				
O Komplettlösung O Přan/Pläne O deutsche Anleitung	☐ Software-Test ☐ Programmbestellung ☐ Sega-Monitorkapel Monitortyp angeben			
Auftraggeber	monto typ angeen			
Name				
Straße	** * * *			
Wohnort.				
Telefon				
Computer , ,				
	service Frank Heldak, 41, Tel. 0221/407447			

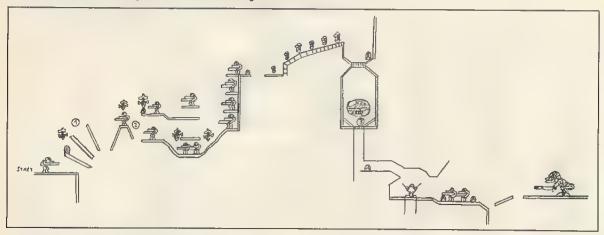
POWERTUPS



Nur auf Punkt 2 überlebt man die Attacken des dritten Erdmonsters



Im vierten Level laßt Ihr die Gegner auf der linken Seite ungeschoren



Auf und nieder, immer wieder - der letzte Level

— Je größer das Sprite, desto leichter läßt es sich vom Bildschirm putzen. Meistens schießen die Großen weniger als die Kleinen und sind auch leichter zu treffen, so daß man keine Angst vor der Größe haben muß. Besonders ungefährlich sind die "Saurier" in der dritten Spielstufe.

 Außer mit dem Endgegner muß man keinen Kampf eingehen. Man kann sich mit etwas Geschick viele Kämpfe sparen.

Jetzt geht's ans Eingemachte: In den Karten sind alle Gegner verzeichnet. Die Ziffern beziehen sich auf die entspre-

chenden Stellen in den Karten. Level 1

(1) Wenn man diesen Punkt erreicht hat, kommt fast immer noch ein Soldat von links — Vorsicht.

(2) Dieses Extra erscheint nur, wenn man den kleinen Roboter noch nicht bei sich hat

(3) Um ungeschoren an den Geschützen vorbeizukommen, sollte man den Hilfsroboter geschickt einsetzen. Mit ihm kann man alle Gegner ausschalten, ohne einmal zugeschlagen zu haben.

(4) Auch an diesem Punkt sollte man den Roboter einsetzen. Man muß aber nicht: Meist ist ein Sprung über die Geschütze fast einfacher.

Danach sollte man nicht versuchen, unter der Schranke hindurchzukommen, sondern lieber mit einem Sprung über dieselbe Vorlieb nehmen. Man kann allerdings viele Energiepunkte dabei kassieren, wenn man ein Weilchen gegen den Energiebalken schlägt.

(5) Wenn sich über Strider eine Kette bildet, geht man, ohne anzuhalten, unter die Plattform. Von hier aus kann man ohne Schwierigkeiten den Superathleten fertigmachen — danach ist man vor dem Feuerregen geschützt.

(6) In diesem Extra-Behälter ist ein längeres Schwert. Es ist aber nur für Spezialisten erreichbar, wenn man den Roboter mit sich führt. Deshalb sollte man sich ausnahmsweise einmal treffen lassen. So kann man ohne Probleme das Schwert einsammeln, das der Roboter sonst kaputtgemacht hätte.

(7) Mit dem besseren Schwert sollte es kein Problem sein, den Reaktor zu zerstören und den Kerl unter dem Reaktor auszuschalten.

(8) Um den Wurm zu erledigen, muß man Strider erst einmal in der Mitte des Bildschirms pla-



Die Besten.

101 x C64 Disk

alle ElectronicArts Classics, Je alle ElectronicArts Classics, Altered Beast Axe of Rage Barck Tale 4 Dragon Wars Battle Chess Battles of Napoleon Beach Volley Beverly Hills Cop Blue Angel 89 Labyr Bornber T.A.C. FSim Borodino (Napoleon 1812) Börsenfleber Bushida Cabal Carrier Command Chambers of Shaolin Chase HO Ciuedo - Master Detective Continental Circus Race Course of Azure Books Deathlord Double Dragon 2 Dr. Dooms Revenge Dr Doms Revenge Dragon Right Dragon Ninja Dragon Wars (Bards Tale 4) Dragons of Flame AD&D Enterprise Falleri Angel FC Liverpool Soccer Ferrari Formula 1 Fire Dragon Fire Dragon Fire King Ghostbusters 2 Ghouls in Ghosts Great Courts Tennis Hard Orlvin Simulator Hardbail 2 Heroes of Lance Jambala Kick Off Player Manager Knights of Legend Leaving Teramis Manchester United Maniac Mansion Microprose Soccer Milestone Moonwalker Mylh - History in Making Omega Robot Tank Operation Thunderbolt Panic Stations Panzer Battles Pirates Playboy Pool of Radiance Power Struggle Powerdr It Presumed Guilty Project Firestart Rainbow Tennis Retrograde Rock & Roll Roller Coaster Samurae Scundral Sentinel Worlds 1 Shinobi - Master Ninja Shoot Em Up Const Silent Service SimCity Soccer Spectacular Space Rogue (Elite 2) Spaceghosi Star Wars Trilogy Starlord Steel Thunder Stir Crazy Stunt Car Racer Super Soccer Bodo Honer Super Wonderboy Tank Attack Tank Squadron The Cycles The Tolklen Trilogy The Uniouchable Turbo Outrun Turrkan U tima 5 Wall\$treet Wasteland Weird Dreams Wild Streets Wilhelm Tell X-Out

Auswahl komplett -Preise o.k. -Service super. Wo gibt's mehr ?

Xenophobe

Yuppis Revenge Zak McKracken

101 x AMIGA

5th Gear Driving 42 688 Attack Submarine Altered Beast Amos Austeritz 2,12 1805 Bad Company Battle of Britain Finest H Battle Squadron Beach Volley 68 47 42 Beverly Hills Cop Brade Warrior Paladin Blue Angels F-18 Form FS Bomber T.A.C. FSIm. Borsenfleber 51 51 36 42 46 42 Budokan Chambers of Shaolin Clown o Mania Cluedo - Master Detective Conqueror 3-D Continental Circus Race Corvette Driving Simulator

65 49 30 Damocles Dark Lords 41 Dr. Dooms Revenge Drachen von Lars Dragons of Flame AD&D 42 65 41 41 Drakkhen East vs. West Berlin 1948 Elvira (Pers. Nightmare 2) F-19 Stealth Fighter F-29 Retaliator Fast Lane Ford Cosworth 41 49 FC Liverpool Soccer Ghostbusters 2

Ghouls in Ghosts Global Commander Gold of the Americas Grand Ouvert Skat Great Courts Tennis Hard Drivin Simulator Harley-Davidson Road Hills Far Hound of Shadow 42 39 57 43 Indiana Jones Adventue Interphase iron Lard it came from Desert

Lancaster Flightbomber Leaving Teramis Leisure Suit Larry 2

39 Kalser

42 41 49 Life and Death Light Force Loom 41 Maniac Mansion Midwinter Miswinter Never Mind North & South Ókolopoly SuperSimul, Omega Robot Tank Onstaught Pharms Pharao 41 41 49 Pipeline Pirates Playboy Populous 49 Powerdrift 39 54 Prince Rings of Medusa 49 Rock & Roll Roller Coaster RVF Honda 750 49 Safari Guns

57 65 Shadow of Beast +TSht. Shinobi - Master Ninja Shufflebuck Cafe SimCity (ab 500) Snoopy - Lost Blanket Space Ace new! Space Quest 3 [1MB] 39 Space Rogue (Elite 2) Stadt der Löwen Star Command 42 Star Trek 5 Final Frontier 57

Stunt Car Racer Super Wonderboy 41 39 Teerrage Queen 2 The Cycles The Untouchables 41 65 42 Toobin Tower of Babel 49 Turbo Outrun

WallStreet Warp Wild Streets 41 Withelm Tell X-Out Xenon 2 - Megablast Zak McKracken

> 100% alles Original-Spiele mit kompletter Ausstattung und mit der vollen Garantie Viele mit deutscher Anleitung

Advantage Tennis 53 Amphibian Aquaventura 81 Austerlitz 2 12 1805 Bad Company Bangkok Knights 130 69 Batman The Movie Battle of Britain - Finest Hour Beverly Hills Cop Bismarck Blade Warrior Palladin 69 73 69 73 Blue Angel 89 Labyr. Bomber T.A.C. FSim. Börsenfieber 77 73 Carthago Castle of the Dead 73 65 Corvette Driving Smulator Course of Azure Bonds Damocles 68 53 Dr. Doorns Revenge 73 Dragons of Flame AD&D 54 92 65 73 Drakkhen Dreadnought

East vs. West Berlin 4B Emperor of Mines

65 Hemes

65

73

65

51

65

73

65

First Contact

88 x ATARLST

Eyes Of Horus Combat Peot Falcon F-16 2 Intruder 81 73 73 101 Ferrari Formula 1 51 53 65 43 65

Footballer of Year 2 FS UFO Flight Simul. Ghouls n Ghosts Global Commander 68 23 Gold of the Americas 111 Gridiron Football Hardball 2 Harley-Davidson Road 57 73 95 65 Hound of Shadow Hoyles Book of Cardgames & 81 Indiana Jones Adventue 73 Infection Interphase 51 Iron Lord Leaving Teramis 81 Loom Lords of Rising Sun Maniac Manison 73 Midwinter 65 Moonwalker Neuromancer 65 57 North & South Oil Imperium
Ökolopoly SuperSimul.
Omega Robol Tank
Orislaught
Oriental Games 65 65 73 53 65 55 Palladin - Dancing Blades Panic Stations 69 Pharao 89 51 Populous Powerdrift 51 Questron 2 85 70 Raider 2 Red Storm Rising Rings of Medusa RVF Honda 750 108 95 77 Safari Guns Shufflepuck Cafe Silent Service 103 SimCity
Space Ace newl
Space Rogue (Elite 2)
Star Trek 5 - Final Frontier 65 65 53 73 Switch Blade Table Tennis Simulation

> For Sie sind wir immer da von Mo - Fr durchgehend von 10 - 17 Uhr live + 24h-Bestelt Telefon

Tower of Babel TV Sports - Basketball

Xenon 2 - Megablast

Yuppis Revenge Zak McKracken

Xenomorph

Xvbots.

Gretzky (cehockey (1MB) Wall Street Wzard Daladisk X-Out

95 x PERS COMP 688 Attack Submarine Abrams M1- Battle Tank American Civil Wars 1 #

68 Arab/Israeli Wars 55 Austerika 2 12 1805 Bar Games # 55 51 Battle Chess Battle of Britain - Fine Hour # 73 Battles of Napoleon
Beyond Black Hole 3-D
Bomber T.A.C. FSIm
Borocino (Napoleon 1812)
Budokan #
ChessPlayer 2.150 (ELO) #
Codename Ice Man #
Conquest of Camelot
Covette Driving Simulator #
Course of Azure Bonds #
Dont go alone #
Dragon Wars (BT 4)
Dragons of Flame AD&D #
Drakthen # Battles of Napoleon 41 69 73 73 51 53 92 81

65 65 Drakknen # E.S.S. Hermes East vs. West Berlin 1948 # Essex Schlachtschiff 69 65 F-15 II Strike Fagle Simulator # F-16 Combat Pilot # 73 69

F-16 Combal Piol # F-19 Steath Fighter Ferrari Formula | # FS Flight Simul. #V Consider # FS IIS C. Hawailan Ody FS UPO Flight Simul. # Gin Romme & Cribbage Gold of the Americas Hard Drivin Simulator # Hartey-Davidson Road Hoyles Book of Cardgames # Indiana Jones Adventure # Indiana Jones Adventure # Indy 500 Race # Indv 500 Race # Infestation # Interphase Iron Lord # Jet Fighter - Adventure Leisure Suit Larry 3 # Life and Death # Loom # MI Tank Platoon #

Manhole Manhunter San Francisco # 51 73 78 Manuac Mansion # Microprose Socces Milestone # Milentum 2 2 # Okolopoly SuperSim # Omega Robot Tank Omnicron Conspiracy 73 68 Panzer Battles 73 Personal Pinball # Pharao # Pool of Radiance # 81 Proj Steakh Fighter 73

95

51 73 55

57

81

65

65

59

38

Αs

55

Prophecy Railey Cross Simul # Red Slorm Rising Rommet Sands of Fire Serve & Volley Tennis Shufflepuck Cafe # SimCity # Space M*A*X Space Rogue (Elite 2) Spherical #

SI 57 73 Star Trek 5 Final Frontier # Stir Crazy Sword of Aragon 65 TakeDown Catchen Tank M1 (Spec/Holob.) TD Test Drive 2 Duel 65 53

The Colonels Bequest #
The Colony #
The Third Courier # 69 Tongue of Fat Man Ultima 5 Ultima Trilogy 1+2+3 49 Wall Street Wizard 65 57

WSW Datadisk Wasteland # Waterloo # Windwalker # Wolfpack # Yuppis Revenge Zak McKracken #

fast alle CGAVEGA I

Alle Titel, hinter denen # steht, sind auch auf 3 5" zu haben Bitte beim Bestellen angeben I





Ihre Vorteile

65

68

45

77

85 77

85

A1

65

69

65 81

65

95 65

97

41

81

65

81 81

81

73 69

81

97

73

68 65

69

69 144

AL

81

73 73

65 95

73

81 32

65 73

95

A1

85

81

68

69

65

65

6B

38 65

68

Ja i Selbstversländlich haben wir noch sehr viel mehr ganz tolle Spiele als daß wir alle hier auf dieser einen Seite bringen könnten

Fordem Sie also noch heute die Nosteniose Liste alier Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an:

ihre vollständige FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis-

Nur wer unsere Liste hat kann alle neuen Tiel kennenlemen und die älteren Spiele und Klassiker zu sehr falren Preisen einkaufen

Einige Titel aus dieser Anzeige sind ierige istel aus dieser Anzeige sind noch Hersteller-Anskändigungen für die nächsten paar Wochen (Drucklegung 16 Dez. 89) Diese allemeuesten Spiele sollken Sie Jedoch schon jetzt vorbestellen-wir (leiem nach Bestell-Dalum aus. Wenn Sie elwas vorbesiellt haben, brauchen Sie bilte nicht jeden Tag bei uns anzurufen - wir liefern aus, sobald etwas am Markt ist 100% (

Bei uns kommt beinahe täglich Jede Menge neue Ware rein Alle Neuerscheinungen, von denen Sie bei anderen lesen, haben wir natürlich auch

Meistens deutlich billiger -Fast immer schnelleri

Bestelleingang + I = Versandtag Garantieri I Soweit verfügbar*)

Preis- und Ausstättungsänderungen und Teillieferungen sind jederzeit ohne Benachtichligung vorbehallen

Wir liefem alies schneilsimöglich per Post / Nachhahme (+ OM 7-), und sehr geme auch ins Ausland (A71/CH7FL/F/NL/B/L) 14% disch. Steuer, + DM 15.-)

Wenn es im Dezember und Januar mal zu kleinen Lieferverzögerungen kommt, dann wird das mit Sicherheit kommt. dann wind des sin blocken nicht an uns liegen Alle Hersteller und die Großhändier haben jelzt Hochsalson und geben sich alle Mühe, neue Ware in den Handel zu bringen - das klappt halt nicht immer so guf, wie wir das alle Großhänd. geme hätten

Bitte stellen Sie sich darauf ein.

Übrigens

Mit ihrer Bestellung ber FUNTASTIC gehen Sie absolut mutt Risiko ein. Sie müssen nicht Mitglied in irgend einem Club werden, und Sie sind nicht verpflichtet, jeden Monat für einen festen Mindest-Betrag zu bestellen









Das ist die schnelle Adresse:

FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postfach 14 02 09 Müllerstraße 44 (Kein Shopi) D - 8000 München 5

Telefon: 089-2609593 Fax: 089-268138

FUNTASTIC ComputerWare



Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topogratischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika

Deutsches Handbuch



DEUTSCHES HANDBUCH C-64-Diskette DM 99,-

Ab Lager neferbar



Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator **Deutsches Handbuch** für Am ga, Atari ST und IBM 6000 Spielfelder

DM 99,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar

THOMAS MULLER COMPUTER SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg Telefon 0781/76921

PIOIWIEIRITIIIPISI

zieren und warten, bis der Gegner an der Spielfigur vorbeigezogen ist. Hierbei verliert man meistens einen Punkt von seinen Energievorräten. Dann versucht man, so schnell wie möglich zu Punkt (8) zu kommen und das auf der Plattform liegende Extra einzusammeln. Man muß nun so stehen, daß Striders Klinge gerade noch die obere Plattform streift. Hier kann einem der Wurm nichts anhaben: Man muß jetzt nur noch warten, bis er einem in die Klinge läuft. Ein gezielter Schlag bedeutet meist schon das Ende für den garstigen

Level 2

(1) Wenn man das Schwert eingesammelt hat und in die Halle geht, muß man in dem Moment stehenbleiben, in dem der Riesenaffe erscheint. Von hier aus kann man ohne Risiko den Affen wegputzen.

(2) Durch geschicktes Hin- und Herspringen weicht Ihr hier den Panzern aus und zerstört sie im geeigneten Augenblick. (3) Um weiterzukommen, muß man erst auf die unter Punkt (3) liegende Plattform klettern. Auf der Platform angekommen, wird man automatisch mitgerissen und kann dann den links stehenden Soldaten treffen. Wenn die Plattform links von Punkt (3) steht, springt man nach oben.

(4) Um von hier zu Punkt (5) zu kommen, sollte man direkt von Punkt (4) hochspringen und die Plattform säubern.

(5) Hier sollte man auf die Bomben achten, die an den Fallschirmen angebracht sind. Wenn man unter der Plattform ist, erledigt man alle Gegner, die sich auf ihr befinden und springt erst dann nach oben.

Level 3 (1) Hier ist es besser, auf die un-

tere Plattform zu springen als oben drüber zu wollen. Oben wird man fast immer einmal ge-

(2) Wenn man auf Punkt (2) steht, kann man das Endmonster erwischen, ohne daß man selbst getroffen wird.

Level 4

(1) Spart Euch die Gegner, die links von Euch stehen. Geht lieber weiter und laßt Euch automatisch weiter befördern. Ihr verschwindet dann nach rechts.

(2) Von dem Kraftfeld wird man schnell erfaßt und kann damit Gegner attakieren. Schlagt auf die roten Stellen, um den Gegner zù vernichten.

Level 5

(1) Hier kommt man nur weiter, wenn man nach schräg oben springt. Achtung vor den herumschwirrenden Gegnern.

(2) Das ist die einzige Stelle im Spiel, an der man sich einen Weg aussuchen darf. Obenrum ist's etwas leichter.

(3) Wenn man das Ding erledigt hat, muß man an der rechten Wand des Schachts herunterfallen. Nimmt man die andere Seite, so springt man in den

Ultima V

Andres Löh aus Lübeck spielt "Ultima V" auf seinem PC. Er hat herausgefunden, daß viele Aktionen der Party Auswirkungen auf die Karmapunkte der Gruppe haben. Die Karmapunkte können Sie jederzelt durch Druck auf «Ctrl»-K herausfinden. Bei Spielbeginn hat eine neue Party 75 Karmapunkte, das Maximum sind 99, der niedrigste Wert sind 0 Punkte.

Hier eine Tabelle mit Aktionen und deren Auswirkungen auf die Karmapunkte:

Was passiert?

Veränderung Karmapunkte

Man plündert Felder mit GET. Je Quadrat und Food-Punkt: -1 Man ißt von Tischen Je Ration: -1

Man stiehlt Schätze

Pro Schatz: -2 Man greift Personen in Burgen, Städten und so weiter an: -5

Man befreit Gefangene (zum Beispiel in Blackthorn's Castle): +2

Man schenkt dem Bettler in Minoc

Gold (Wirkt nur, wenn man das in längeren Abständen wiederholt): +1

Man opfert im Tempel von Cove (Wirkt nur, wenn man das in längeren Abständen wiederholt): +1

Man erfüllt einen heiligen Auftrag in einem Shrine: +(verschieden)

Man opfert in einem Shrine, deren Auftrag schon erfüllt ist: +1

Was bringen nun diese Kar-mapunkte? Wenn Sie eine Erscheinung haben, können Sie am Spruch ablesen, welche Wiederbelebungsklasse die Party hat. Haben Sie nur 3 Karmapunkte, so wird die Party, wenn sie stirbt nur auf Level 1 (30 HP) wiedererweckt. Wenn Sie 99 Karmapukte haben, werden alle wieder in dem Level erweckt, in dem sie gestorben sind. Das hat den Vorteil, daß Sie sich ohne weiteres auch mit Drachen auseinandersetzen können, denn die Erfahrungspunkte für die Mon-

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

LLE REUEN DAVON: PC		C 64 Disc - Bestseller Cl		European Space Simulator Ghosibustere II	119 89.
lie Super-Spielkonsole	auc Janan	Bards Tale III	59 ** 49	Gold of America Great Courts	69 79
		Battle Chass Battle of Napoleon	69 -	Flight Simulator IV Haweian Odyseey	149 49
EU PC Engine Super Grafx + Battle		Dragon Wars Football Manager II.+ Kit	49	Heroes Cuest Indiana Jones Adv	119
Engine RG8 + 1 Splet G8-Colour Booster	449.	Curse of the Azure Bonds Em Hughes Int. Soccer Grand Prix Circuit	75. *** 45	Indiana Jones Adv Indianapolis 500	79
yboard XE	79 199	Emi rugnes int. soccer Grand Prix Circuit	49 ***	Leistresuft Lary II M1 Tank Platoon	79 119
yboard XE yboard PC D-ROM	99.		59. ** 45		99 75 149
sered Beast	139	Parzerstrike	69 *	Oekolopoly	149
errod Beaat hung Street derarms special onderboy Monsteriak	(36. **	Rounds respond On Imperium Partnershie Pool of Radence Sennel Worlds Star Trek	69. *** 49 ***	Oekciopoly Orrega Omnicron Conspiracy Populous	88 99
ondarboy Monsterlak	139. **	Star Trek	49.	Populous	79
ris II Player-Adaptic	139,	Steel Thunder Utura V	69 ***	Space Rogue Sta. Trek V	89 79 89 79 79
ri Commander Joypad	59. 59	Wasteland	49. "	Sta. Trek V	79
oday vyor	119.	C arba	49. 4	Stargider Strike Eagle Their finest Hour	99 99
bercross	119 *	Gurship Microprose Soccer	49.	Their finest Hour TV Sports Football	89 69
ngemon gra unamp	119.	Pirates Red Storm Rising	49.	Ximman M Swora Lösungsbücher je	75 19.
ingeon Explorer	119 ***	Silent Service Stealth Fighter	49 49.	Sierra Lösungsbücher ja	19.
ial Lap Two	109 ***	Steam Fighter	49. *		
inhed	109	Hintbooks:		Amiga Bestseiler-Classic	es
focycle:	119 **		-	Bomber	
Mel class	119 **	Bards Tale bitrill je Ultima V	29. 39. 19.	Bomber Chase HQ Draskban Dungson Master 1 MB F 16 Fishing F 16 Mission Disc	75. 69 79.
utopia ja Warriora	119 -	Zek McKracken Curse of the Azure Bonds	19.	Dungson Master 1 MB	79.
n warrigrs	119	Indiana Jones	29 17	F 16 TOWNS	79. 79. 59.
yne Kid	* 4.5 ***	Duest for Clues II	39	F-16 Mission Disc F-18 Combal Pilot Ghouls and Ghosts	69.
Son II e Arms	100 **	A4-1070-1 11 C1	z	Ghouls and Ghosts	
nabi	119.	Atari ST Bestseller-Class		Hard Drivin	59.
sunoku Fighter er Heli	119 ***	Bartio Chees	89 ** 75 *	Hills Far Indiana Jones Adv	69. 59. 75. 69.
r Heli A Pro Basketball Id Court Tennis		Bomber Chaos Strikes Back Day of the Viper	75 *	Indiana Jones Adv Interphase Iron Lord	69. 79.
a series defined a constitute of the series	22	Day of the Viper	60 4	Iron Lord It came from the Desert	79. 89,
IA MEGA DAIVE Anschluß an AGB-Month - RGB-Fernseher Jetzt such PAL-Version, Anschluß en ja sole + 1 Spiel voord ST - Kid in Miracie World	or	Drakter Dungeon Mester		Khizar	109.
Jetzt auch PAL-Version. Anschluß en je	den Fernseher	F 16 Falcon Mission Disc F 16 Combat Pilot	75 *** 59 ***	Kick Off Extra Time	49. 35
80fe + 1 Spiel	449	F. 16 Combat Pilot	75 **	Leauresur Larry II 1 MB Manac Manson	99 78.
Kid in Miracie World	139	Threat Carrier	69	Manac Mansion	79.
100 00031	139	Indiana Jones Adv Interphase Hard Omen	69	Ninja Warners North & South	59. 69.
potter Worlds	139 ***	Hard Omen	59 **	Populous Populous Data Disc prom Land RVF	69. 39. 75. 99.
gotter Worlds buls and Ghosts 20g () glauch I) nbo ()	179	Hits For Manac Mansion	79 **	RVF	75.
akuoh II	139. **	North & South Pirates	69	Sim City 512 k	99. 89
Hang On	139 **	Printes Populous RVF	69	Sim City 512 k Seems one Star Command	89 79 69 75 69 875 69 875 69
ser Hang On our Masters Golf ser Shinoby	139.	RVF Byron of Madrica	79	Star Flight	79 69
sujin rid Cup Soccer	139. **	Rings of Medusa Shootem up Const. Kill	79 *	Star Fight Start Car Racer Switch Biodo	75
rid Gup Soccer	139 "	Star Command Stunt Car Racer	79 ***	Swords of Twinght	69
		Switch Biade TV Spons Football	59. **	TV Sports Football	89
nkündigungen für Januar/i	ebruar	TV Sports Football Xenon II Megablast	59. ** 75. ***	Swerds of Tanight TV Sports Football Kenon II Megablast Wenderboy I	69
el Anzeigenschluß		Stant OT		4 - 1	
nber Amiga Atm ST//	AMC A RE	Atari ST		<i>Amiga</i>	
an Attar ST/A	INTERPORT	Armada	79. *	Amtada	79.
votte 89,- Amiga/Ati	in ST imga imga miga/C 64	Austeritz Beach Volley	6 D	Austoritz Batman the Movie	75 69. 69. 69. 75, 49,
S Retallator Atom ST/A	IN) GEL	Bloodwych Bloodwych Data Disc Bodo Illgners Super Soccer	75	Beach Volley Beverly Hills Cop	69.
vy Meiał Atan ST//	miga/C 84	Bodo Iligners Super Soccer	69.	Bloodwych	69. 75
yy Melat nd of the Shadow Amiga vintor Aton ST/	mga	Borod no Chambers of Shaokn	79 59 -	Bloodwych Data Disc	49
er Manager Amin a 177	migit	Day of the Viper	69	Bodo ligners Super Soccer Borodino	69 79
ce Ace 118, ST		Day of the Vicer Dragons of Florier First Contact	75 75	Bundesigamanaget	59 69
ord Alan ST//	ਸਾਹੁਰ ਸਾਹਿਰ	Full Metal Planet	69	Cycles Cycles	69.
ord Alan ST// tr of Babel Atari ST// Milit Sim II IBM Atar	miggi E T i fi milito	Ghous a Ghosis	69	Day of Viper	69. 69.
mine zim ti IBMVATED	a i Airiga	Ghouls n Ghosts Hound of Shadow	59 * 79	Orient Force	75. 69.
4.51		Hills Far	69 99	Galaxy Force	69. 69.
64 Disc		Kenny Delglish Soccer Laser Squad	59	Chambers of Shaokh Cycles Day of Vipea Pragors of Flame Driven Force Gelary Force Ghostovsters II Good of the Americas	
% Dynamite	59 *	Moonwalker	59	Kotta Con	79 69
ngn (he Movie	49 45 59 49	Moonwalker Ninga Warnor Onsaaught Operation Thunderbok	59	ning rar Kenny Dalgish Soccer Kingdom of England Laser Souad Lords of the Rising Sun	59,
ber Ber Command	59	Operation Thunderbolt	69 59	Kingdom of England	69 59.
se HQ	49 49	Prince	69	Lords of the Rising Sun	89
ne Dragon II	49 45. 45. 49.	Red Legitzing Red Storm Rising	69 69 79 75 69 79	Moonwalker Musele Care	69. 39
se HQ Due Dragon II pon Spirit on Wars	45. 49.	Red Storm Rising Rock o. Rolt	75 69	Onstaught Operation Thunderbott	69.
ballor of the Year	45	Rock Roll SEJCK Space Quest III Stormland	79 **	Powerdnii Powerdnii	69.
ballor of the Year stbuster it uts'n' Ghosts I Drivin	45 45. 49 49.	Space Quest III Stormland	89.	Powerdrit Rock n Roil	89 59
1 Drivin	49.		69.	Seven Gates of Jambala Space Quest fit 1 MB	89
er aquas	49 49.	Table Tennis Two World	6.0	Studi der Lowen Stellar Crusade	99.
Zaniand Clan-	49	Untpuchabies	59 *	Sto mord	99 59 69 55 79
Wantors	45. 49.	Warp Wonderboy in Monsterland	59. 59 *	Stammord Stammord Summeredition Table *Fernis Testdriye II	69
ration Thunderboil	49. 49.			Tesidove II	75
ince to kis in Zealand Story a Warniors a Warniors ration Thunderboil endoin to the Roll Control of the Roll of th	49	IDM		Turbo Out Run Twin World	AD
City ce Rogue m Across Europa	59 59. **	IBM			69 69. 59. 79.
m Across Europe	59. 69.	688 Artack Sub	B9 ***	Warp Werd Dreams	59.
er Car Reser	45 49.	Blue Angels Romber	69 99 79 69	**************************************	79.
+ Jeny II o Out Aun	49 45 -	Borodina Carrier Command	79 60 ***		
io Gut Hun	45 -	Carrier Command Corvette	69 ***		
Pr	49. **				

Versandbedingungen Bei Pre slistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland)
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitem besonders gut: 1-3 Sterne

Corvette Curse of the Azure Bonds Dragons of Rame

Untouchables Wonderboy in Monsterland

> Wir sind auch in Nümberg, Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift Çomputershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2 Telefon München + Versand: 089/5022463, Fax 089/5026767 Telefon Nürnberg (kein Versand), 0911/203028



ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kosteniose Preisiiste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt

	Deutschlands beliebteste	s Sonwarenaus emprienit:
-	PROGRAMMITITEL -C84-AMSTPC-	PROGRAMMITTEL -C64-AMSTPC-
	888 ATTACK SUBMARINE 79.90 AIRBORNE RANGER 49.90 84.90 84.90 ASTERIX	LEISURE SUIT LARRY II 68.90 78.90 79.90 LEISURE SUIT LARRY III 109.90 UFE AND DEATH 64.90 89.90
	OPER, HINKELSTEIN 89.90 69.90 69.90	LIGHTFORCE 60.90 84.90 -
	BARD'S TALE II 49.90 84.90 - 64.90	ILORDS OF RISING SUN DTSCH - 84.90 -
	BATMAN - THE MOVIE 44.90 60.90 54.90 74.90	IMANHUNTER II
	BATTLECHESS 48.90 84.90 64.90 84.90 84.90	MANIAC MANSION DTSCH 58.90 69.
		MILLENIUM 2.2 69.90 69.90 69.90
	BLOODWYCH DATA DIRC 44.90 69.95 69.90	MCONWALKER 38.90 84.90 54.90764.907 NEUROMANCER 38.90 84.90 84.90784.907 NEVER MIN 55.90 84.90784.90789.90 NEW ZEALAND STORTY 44.80 85.90 58.90 NORTH & SOUTH 48.90 69.90 69.90
		NEW ZEALAND STORY . 44.60 68 90 59 90 - NORTH & SOUTH . 69.90 68.90 - OIL IMPERILM . 38.90 59.90 59.90 59.90
	BORODINO 74.90 74.	
ì	CARRIER COMMAND	OMEGA 58.80 78.90 79.90 79.90 79.90 79.90 ORIENTAL GAMES 38.80 89.90 89.90 89.90 PERSONAL NIGHTMARE 79.90 79.90 79.90 79.90 PHARAO 89.90 69.90 69.90 69.90 69.90
	CAVEMAN UCHTYMPICS 48.90 54.90	PHARAO - 59.90 69.90 69.90 PICTIONARY 74.90 - 99.90 69.90 -
ı		PLAYER MANAGER DEUTSCH
	CHESSPLAYER 2150" 84.90 - 69.90	POLICE QUEST 1 89.80 69.90 59.90
	CONQUERCH 68.90 54.90 54.90 54.90 -	POPULOUS - 60 00 60 00
	DOM : GO MEDIE	PORTS OF CALL VERS 20 . 74.90
1	DRAGON WARS 39.80 DRAGONS OF FLAME	POWERDRIFT 30.00 84.90 84.90 84.90 PRINCE: 59.90 89.90
	DEJTSCH , DRAKKHEN	RED LIGHTNING 74.90 74.9
	DUNGEONMASTER 1 MB . 74.90 DUNGEONMASTER	RICK CANGEROUS 39.90 54.90 54.90 54.90 FINGS OF MEDUSA 74.90 74.90
ı	DEUTACH 7490 .	
ı	DEUTSCH 74.90 EAST VS WEST 7 89.90 69.90 69.90 69.90 ELITE DEUTSCH 84.90 64.90 EMPEROR OF THE MINES 84.90 64.90	SECOND WORLD*
ı		SHADOW OF THE BEAST 38.90 49.90 49.90 49.00 SHUFFLEPUCK CAFE 54.90
	EUROPEAN SPACE SIMULATOR F 15 STRIKE EAGLE II S' 79.90 89.90 89.90	SHUFFLEPUCK CAFE . 64.90 64.90 64.90 64.90 64.90 54.90 54.90 54.90 54.90 54.90 79.90
1		BILKYOPM 39.90 54.90 54.90 79.9079,00 SUCCER MANAGER PLUS 49.90 49.90 99.0079,00 SPACE ACE 99.00 118.00 99.00 118.00 99.00 118.00 99.00 79.90 79
	F 19 STAFLTH FIGHTERS - 79 90 . 00 00	SPACE ACE 98.00118.00 58.90 58.90
	FAERY TALE ADVENTURE 50 90 70 90	3 - 18 - 18 - 18 - 18 - 18 - 18 - 18 - 1
ı	FALLEN ANGEL 49.90 - 99.90 FIENDISH FREDDY 49.90 - 64.90 69.90 FIENDISH FREDDY 64.90 64.90 69.90	STADT DER LÖWEN 99.00 94.90 74.90 74.90 84.90
1	FOOTBALLER OF THE YEAR II TO BO	STARFLIGHT
ł	ELITTICE WADO	FINAL FRONTIER 84.90 84.90 87.00 87.00 88.90 88.90 88.90 88.90 88.90 88.90 84.
ı	GHOSTBJSTERS 2 39.90 69.90 69.90 74,90	SUPERWONDERSOY
ı	GOLD OF THE AMERICANS - 69.90 - 69.90	IN MONSTER . 39.90 69.90 59.90 -
- 1	GCLDRUSH ,	TABLE TENNIS SIMUL 54.00 54.00 - TANK ATTACK 30.00 64.90 64.00 - 69.00 TESTDRIVE II 49.00 69.90 - 69.00
Į	GRAND PRIX CIRCUIT 39.90 89.90 69.90 69.90 69.90 69.90 69.90 69.90	THE CYCLES MADO - KORD
ľ	GUNSH P	THE SOCCER SOUAD 44,90 14
	HONDA RVF DEJTSCH . 69.90 64.90 64.90 69.90	TIMES OF LORE 44.90 F9.90 R9.90 R4.90
ľ	INDIANA JUNES II - AUY	TOWER OF BARR ' . 80 on 80 on . I
ı	INFESTATION 84.90 64.90 -	TRACKSUIT MANAGER
ш	NTERPHASE 4 89 90 89 90 89 90 19 90 89 90 19 90	
1	JOHN MADDEN'S FOOTS, 39.80 - 99.00	TV SPORTS FOOTBALL 158.00 59.90 59.90 TV SPORTS FOOTBALL DTBCH 74.90 - TWINWORLD 59.90 59.
Ì	KAISER - 109.00118.00 - KEEFTHETHIEF - 89.90 - 69.90	ULDMA V 79 90' - 50 90'
	KICKOFF 38.90 49.90 - KICKOFF EXTRATIME 34.90 34.90 -	VETTE 79.90
H		WEIGH DEFAUS 49.00
	KINGSOUEST (JI, JI	X-OUT 49.90 79.90 79.90 - 1
ľ	ASER SQUAD 39.90 54.90	XENOMORPH 8990 -

Krium und Preislanderungen vorbehalten.

MR "" geleinnzeichnele Artikul werden in Kürzeenwertet, bei Druddegung noch nicht steinberWIR HAUTEN BYRANDIS.

EINIGE TÄUSEND PROGRAMME
FUR SE AUF LAGERI Dernos Referbar!

Filiale Köln 1

Mathiasetrase 24-28, Tel: 02 21 - 23 95 26 Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30 Same, bis 14 Uhr, langer Same, bis 18 Uhr

Filiale Düsseldorf 1

pelforter Str. 47, Tel; 02 11 - 36 44 45 Mo-Fr von 10 Uhr bis 18 Uhr 30 Mittwochs bis 13 Uhr Sa. bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

Filiale Köln 41

Gottesweg 157 (Laden und Versand) Tel: 02 21 - 44 30 58 und 02 21 - 42 56 66 Mo-Fr 10 bis 18 Uhr 30 Sa. bis 14 Uhr

Deutschlands leistungsfähigsten **BLITZ-Versand** erreichen Sie unter den SOFTLINE-NUMMERN

02 21 - 44 30 56 und 02 21 - 42 55 66

Telefonische Bestellamnahme rund um die Uhr. Anruf gentigt.

POWERTUPS

ster bleiben und Sie werden immer neu belebt.

Wenn Ihnen, angesichts des Karma-Verlustes, die Lust am Food-Klauen vergangen ist, gibt es einen Trick zu viel Geld zu kommen:

- Holen Sie in Minoc am Baum in der linken oberen Ecke zwei Tage hinteremander die Skull Keys (insgesamt 10

 Gehen Sie in den Keller vom Castle of Lord British, öffnen Sie die Schatzkammer (Mitte des Südganges) mit einem Skull Key und rauben Sie diese Kisten aus. Das wiederholen Sie zehnmal (natürlich nur in British's Castle).

 Nach dem zehnten Mal verkaufen Sie alle überflüssigen Gegenstände, bis Sie 9999 Gold haben.

 Jetzt gehen Sie zum Shrine und opfern Sie so lange Gold, bis Sie 99 Karma-Punkte ha-

- Der Rest der überflüssigen Gegenstände reicht meistens, um nochmal 9999 Gold zu bekommen.

Diese Aktion können Sie beliebig oft wiederholen.

Gemini Wings (C 64)

Jörg Wukonig aus Graz kennt die Paßwörter für die C 64-Ballerei "Gemini Wings":

Level 2: Mr.Wimpy

Level 3: Classics

Level 4: Whizzkid

Level 5: Gunshoot

Level 6: Doodguyz

Level 7: D.Gibson

Um das Paßwort einzugeben, drückt man im Titelbild die Taste "P". Dann tippt man das Wort ein, drückt < Return > und dann den Feuerknopf. al

Batman

Klein, fein und gemein: So könnte man den Cheat-Modus zu "Batman" bezeichnen, den Christian Schmidt aus Oberursel an die Redaktion schickte. Er funktioniert bei jeder Amiga-Version und ist einfach einzugeben. Nachdem jeder den Film inzwischen gesehen haben wird, sollten Euch die einzelnen Stationen im Spiel besonders viel Spaß bereiten...

Wenn das Titelbild erscheint (das mit Batman und dem Joker), gibt man auf der Tastatur "J", "A" und "M" ein. Jetzt tippt man solange die Taste "M", bis sich das Titelbild auf den Kopf stellt. Mit dem Feuerknopf beginnt man das Spiel. Man hat jetzt nicht nur unendlich viele

Leben (die man bei diesem schweren Spiel auch gut brauchen kann), sondern kommt auch auf Knopfdruck einen Level weiter. Dazu drückt Ihr einfach die Taste "F 10". Wenn Ihr den Show-Down hinter Euch habt; erscheint die Schlußgrafik - leider auch auf den Kopf gestellt — und das Spiel beginnt von neuem.

Lizenz zum Töten

Michael Reimers aus Norderstedt hat James Bonds neues Abenteuer "Lizenz zum Töten" durchgespielt. Hier seine Tips:

- Im ersten Level fliegen Sie mit dem Hubschrauber so langsam wie möglich und schießen alles nieder.

- Gehen Sie rasch nach unten links und zerstören Sie den Jeep. Dann tasten Sie sich Schritt für Schritt nach vorne, um plötzlichen Angriffen ausweichen zu können. Achten Sie auf die Patronen.

 Im dritten Level hauen Sie schneil und regelmäßig auf den Feuerknopf und dirigieren Bond auf das Heck des Flugzeuges, bis dieses nach unten hängt.

 Im vierten Level m
üssen Sie sich einen Taucher schnappen, um an eine Harpune zu kommen. Wenn das Flugzeug erscheint, müssen Sie auf die Schwimmer mit der Harpune schießen (die Schwimmer sind die beiden Halbkugeln hinter dem Flugzeug).

 Nun sind Sie im fünften Level. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um Bond in das Flugzeug zu bringen, Während diesem "Wasserski-Vergnügeл" weichen Sie den Tonnen

aus.

- Im letzten Level müssen Sie zuerst mit dem Flugzeug über den Laster steuern. Wenn dann das Jump-Zeichen erscheint, können Sie abspringen. Nun lenken Sie den LKW und fahren mit voller Kraft auf alle Gegner los. Die Jeeps können Sie erledigen, indem Sie von hinten auffahren. Nun überholen Sie den Jeep und rammen ihn von der Seite. Den Lastwagen fahren Sie so oft von hinten drauf, bis diese ihren Anhänger verlieren. Die Zugmaschine rammen Sie einige Male von der Seite, bis die Bösen stehen bleiben. Wenn Sie alle Laster zerstört haben (das ist bei der begrenzten Zeit sehr schwierig), erscheint eine nette Gratulation und das Spiel ist beendet. 90



PIOWERTUPS

Xybots (Amiga)

Frank Osper (jetzt stimmt's, gell?) aus Borken schreibt: Noch ein Tip zu Xybots. Man muß zuerst alle Credits verspielen und sich dann in der High-Score-Liste als 'ALF' eintragen. Schon beim nächsten Spiel hat man dann unendlich viel Energie: Die Anzeige sinkt nie unter 1 Prozent. Außerdem hat man alle wichtigen Extras." Hat jemand von Euch Karten zu den letzten Levels?

POKE-Ecke

Super Hang On (Amiga)

Renold Gehrke aus Pattensen meldet sich wieder. Diesmal hat er einen Cheat zum Motorradrennen "Super Hang On" auf dem Amiga.

Um in den Cheat-Modus zu kommen, muß man sich bei einem beliebigen Kurs auf den ersten Platz der High-Score-Liste vorspielen. Dort trägt man sich als "750J" ein. Der Eintrag verwandelt sich in eine Reihe von Punkten. Dann wartet man auf das Titelbild und drückt die Tasten "Ctrl", "L", "Alt", "T" und "L" solange, bis das Cheat-Menü erscheint.

Dort kann man dann die Abdrift des Motorrads angeben. Wenn man dort den Wert "00,00" eingibt, kann man auch mit 320 Sachen durch die Kurven brettern.

Mr. Heli (C 64)

Zwei Paßwörter für "Mr. Heli" für den kleinen Commodore hat Stefan Lange aus Bielefeld. sie lauten (viel Spaß beim Ein-

tippen...): Level 2: CAAG CAGA AMAA JAAC CKBU Level 3: DAAI FCGA AMAC AGAD CCCP

Robocop (Amiga)

Jochen Ihring aus Altdorf schreibt: "Geht bei Robocop mit der Taste < Return > in den Pausen-Modus und tippt Best kept Secret

auf der Tastatur - dann geht euch die Energie nicht mehr aus".

Exolon (Amiga)

Wenn Jochen Ihring aus Altdorf schreibt, kommen immer schöne Tips. Auch diesmal war ein feiner Cheat dabei: bei "Exolon" auf dem Amiga einfach AD ASTRA in die High-Score-Liste eingeben, schon hat man beim nächsten Spiel unendlich viele Leben.

Roller Coaster Rumbler (Amiga)

Karsten-Kai Schuhmacher aus Baumholder hat Level-Codes für die Achterbahn-Ballerei "Roeller Coaster Rumbler" auf dem Amiga:

ai

Level 2: AAAGGG Level 3: ALIENS Level 4: COFFEE Level 5: ZARNIE Level 7: FRIGHT Level 8: TERRER

Indiana Jones and the last Crusade — The Action Adventure (C 64)

Nachdem in der letzten PO-WER PLAY das Grafik-Adventure weitgehend gelöst wurde, soll diesmal die Action nicht zu kurz kommen Der Trick ist einfach: Ihr haltet die Tasten "F", "I", "S" und "H" gedrückt und wählt dann mit den Tasten "1" bis "5" den Level an. Die Taste "6" bewirkt einen Sprung in den nächsten Level.

Wem das noch nicht reichen sollte: Löst einen Reset aus, tippt

POKE 32552, 173 SYS 32092

und schon habt Ihr unendlich viele Leben. Auch dieser Trick stammt vom Spiele-Profi Jochen Ihring aus Altdorf.

KaroSoft

53 75 79 49. 65. 39. 55. 72,50 64. 65. 88. 87.

55. 96. 69, 64. 68.

59 53, 64, 71 59, 89 67.

AMIGA

Balance of Power 1990	64.	Maniac Mansion, kpl. dt.
Bartiehawks 1942	59	North & South, kpl. deutsch
Beach Volley, dt. Anleitung	69,-	Oktalyzer, dl.Musik-Editor-Syst.
Blood Money	63.	Ölimperium, kpl. deutsch
Bloodwych, dl. Handbuch	69	OMEGA
Buffaio Bill's Rodeo ot Anito	69	Personal Nightmare, deutsche Antig
Bundesliga Manager kpl. deutsch	55,	Player Manager
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	69	Populous, dt Handbuch
Damocies, di. Handbuch	69,-	Populous, Datadisk (The pr Lands)
Dragon's Lair	90,-	Powerdroms, dt. Handbuch
Bragon Flight, dt. Handbuch	79,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch
DRAIGHEN, kpl. deutsch	78	Rock r Roll dt. Anleitung
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72.50	RVF - Honda, dt. Handbuch
Elite di Handbuch	69	Shadow of the Seast
Fighter Bomber, dt. Handbuch	76.50	SIMC TY deutsche Anleitung 512 K
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Space Ace, dt. Handbuch 512 K
F 16 Fricon, dt. Handbuch	79	Spherical dl. Anleita.
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55.50	Stadt der Löwen, kill deutsch
F 29 Retalutor	84	Stuntcar Racer, deutsches Handb.
Flight Sen. N. kompl deutsch	99.	Summer Edition, dl. Anleitung
Fugger Ital deutsch	55	Bodo ligners Super Soccar dt. Anlig.
Grand Prox Circuit, dl. Aniestung	66,-	Super Wonderboy dt. Anleitung
Gunship, deutsches Handbuch	75,-	Swards of Twillight, dt. Anleitung
Hard Orivani dt. Anleitung	49.4	Test Dove 2 0. The Duel
Hillsfar dt. Anleitung	88.	Scenery D. f. dt. Calif./S. Cara le
I Came From The Desert, dt. Handb.	79	Turbo Outrun di Anleitung
Kaiser Comp. u. Brettspiel, kpl.dt.	99.	Waterloo, dt. Anleitung
Kick Off, dt. Anlestung	49	Wall Street Wizard, kor deutsch
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl.dt.	69	Wall Street Engler (p) deutschi
Interphase, dt. Anleitung	69	KENON II "Megablast" dt. Handbuch
Kuit kol deutsch	55	Zak McKracken, koj deutsch
Lords o. the Rising Sun, dt. Anlid.	78	The state of the s

ATARIST

ered Beast, ot Antertung	55,-	Microprose Socoer, dt Handbuch	58.
hiperagos, dt. Anleitung	69	New Zealand Story, dt. Anieluing	55.
lance of Power 1990	64	North & South, kpl. dt	86.
Mehawks 1942	59	Ölimperium, kpl. deutsch	53
odwych di Handbuch	69.	Pirates of Handbuch	55.
flaio B4l's Rodee ctt. Antig.	55.4	Police Quest II	69.
ambers of Shaolin, dt. Anleitung	55	Populgus, dl. Handbuch	65.
ngeon Master Ixol, deutsch	09,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39.
ags Strikes Back	. 69.	RVF - Honda, dt. Handbuch	65.
modes at Anierung	89,-	Flings of Medusa, kpl, deutsch	72 50
y of the Pharag, kpl deutsch	68	Space Ace, dt. Handbuch	109.
sponlight, dt. Handbuch	88	Space Quest III	79.
in di Handbuch	89	Spencal of Anierung	56.
hier Bomber deutsches Handb	76,50	Starcommand	75.
6 Combat Priot, dt. Handbuch	67.50	Starolider dt. Handbuch	60.
6 Falcon, dt Handbuch	74.50	STOS . The Game Creator	79.
6 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55.50	STOS + Compiler	49.
29 Retakator	64	STOS + Sprites	39
ght Sim III. kompl. deutsch	99	STOS • Maesiro	62
ostbusters II, dt. Anlertung	64	STOS - Massiro Plus	199
eat Courts, dl. Anleydrod	89.	Stunicar Racer, dt Anleitung	60
roes Quest (Sierral	95	Summer Edition, dt Aniertung	64
x Off at Anietung	49.	Bodo Itaners Super Soccer dt. Ani	89
Islan, dt. Anlaitung	66,-	Super Wonderboy, dt Anleitung	55.
sana Jones (Grefit Adv) kpl dt.	89	Waterloo, dt. Anleitung	89
user Comp u. Brettspiel, dt.	99	Wall Street Wizard, kpl, deutsch	85.
it, kpl. deutsch	55	Wall Street Editor kpi, doutsch	30
n, kpi deutsch mac Manson kol dt.	89,-	XENON II. Megablast dt Antig	69.
nnunter 2 (New York)	79.	Zak McKracken, kpl Deutsch	69
	69	Jeystick "Konix NAVIGATOR"	48
lenium 2.2 deutsche Anleitung	00,	SOMEON POUR DANGETON	#Ø

	110	3 IVI	
688 Attack SUB *	79	Kult, kpl. deutsch *	.55.
Archipelagos *	75.	Lessure Suit Larry *	66.
Balance of Power 1990	84	Laisura Suit varry . 1"	79.
Battlehawks 1942 *	59.	Leisure Suit Larry III 1	113.
Caveman Ugh lympics	69	Life and Death (Chirurglepror.)	67
Codename "Iceman" "	113	Lizenz zum Tälen, dt. Anleit.	67.
Colonel Bequest "	113,-	Lombard RAC Balley dt. Varsion *	69.
Chuck Yeager's 2.0. dt. Anlettg.*	77.0	M 1 Tunk Plateon, dt. Handbuch *	68
Corvetta, Super-Straffenrermen "	79	Manhunter "San Francisco" "	79.
Cycles *	66	Maniac Mansion Itpl. deutsch *	m. A
Dungeon Master kpi. deutsch	a.A.	Microprose Soccer, dt. Anieltung	BĐ
Elite	89	Murder Club	72,50
Emmanuelle (col. dt. "	53	Neuromancer dt Anleiuting *	69
F 15 Strike Eagle II *	89	Okolopoly kal, deutsch *	149,
F 16 Combat Priot "	87,-	Ölimperium, dt. Anleitung *	53.
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	109	Qoze, neue Version, kpi. deutsch *	66
F 16 Falcon, AT u. norm, Vers. je *	95,90	Pirates *	69.
Ferran Formula I. dt. Anlestung	69,-	Police Quest 2 "	69.
Fighter Bomber	88 -	Populous dt Handbuch *	69
Flight Simulator Version 4.0/NEU	144.	SimCity, dt. Anleitung *	69.
Alle helerb. Scenery Disks je *	49,-	Space Quest III *	79.
Goldrush *	B4,-	Star Trek, AT/EGA	72,50
Grand Prix Circuit *	67,-	Test Drive 2.0 The Duel *	85,
Great Courts Tennis *	69	They finest Hour (Battle of Bdf.)	75
Gunship, Helicopter Sim. *	89,-	Waterloo, dl. Anleitung *	72,50
Hillslar, dt. Antg. *	69,50	Wali Street Wizard. kpl. deutsch "	65,
Herons Quest *	113,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch *	
Indy 500	a. A.	Zak McKracken, kpl. deutsch *	59,-
Indiana Jones (Gral Adv.) kpt. dt. *	75,-	Super Joystick "Flywheat 4000"	189,
Pool of Radianos *	64	Game-Blaster Sound Card	339.
Kings of the Beach *	72,50		
Kings Quest IV *	95,-	* Auch auf 3.5"-Diskatten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS). VORKASSE 4,- * UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,- * POST-NACHNAHME 7,* AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an: 20 0 21 03-4 20 88 POSTFACH 404 • 4010 HILDEN Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Phantasy Star, Teil 5 (Sega)

Nach langem, langem Spielen, Suchen, Kämpfen, Fliegen und Herumlaufen haben wir endlich die letzte, alles entscheidende Aufgabe vor uns: Lassic geht's an den Kragen. Baya Malay

Als allererstes sollte man

dann wieder ins Heimatdorf zaubern lassen (lebende Feiglinge sind im Moment nützlicher als tote Helden). Ausgeruht und mit aufgefrischter Magie kann man's dann nochmal versuchen. Im dritten Stockwerk des Towers lebt ein Wahrsager, dem man durch geschicktes Reden einen Crystal abluchsen kann. Im obersten Stockwerk angekommen, hat



Wenn man Myau die Laerma-Nuts zu essen gibt, verwandelt sie sich in eine fliegende Riesenkatze (Sega)

sich die Taschen bis zum Platzen mit Burgern vollstopfen. Auch die Zauber-Energie sollte in der Hütte im Heimatdorf aufgefrischt werden. Dann geht's im Gänsemarsch zum Gefängnis. Sie wissen schon, dort wo der "Robot Cop" immer nach dem Paß fragt, und Alis entweder ins Gefängnis schmeißt oder sie angreift. Hier antwortet man frech mit "No". Den Roboter pustet man dann, da wir ja schon relativ erfahren kämpfen können, ziemlich leicht aus seiner Blechuniform, Anschlie-Bend steht man in der abgegrenzten Umzäunung. Hier gibt es nur einen zweiten Ausweg, nämlich durch eine Höhle zu einem weiteren abgegrenzten Gebiet. In dieser nicht gerade großen Höhle sollte man sich ruhig etwas umschauen. Dann steht man wieder im Freien, und zwar vor einem riesigen Lava-Feld. Es hilft nichts. da müssen wir durch. Wenn schließlich dieses durchwatet ist, stehen wir vor einer Kuhle, in der sich ein Turm gen Himmel reckt. Dies ist der erste Schritt zu Lassics Untergang.

Turm von Baya Malay
Der Turm hat sechs Stockwerke und drei Untergeschose, viel zu tun also für die wackere Alis und ihre Mannen und Katzen. Zudem sind die ersten vier Stockwerke ziemlich komplex. Die letzten beiden sind einfach zu erkunden, hier führt nur ein Weg nach oben. Viel schlimmer ist, daß man hier pausenlos von Monstern angegriffen wird. Wenn's mal gar zu schlimm wird, einfach die Flöte benutzen, und sich

man einen wunderbaren Blick in den strahlend blauen Himmel von Motavia. Nur: Wie geht's jetzt weiter? Kein Problem: Alls benutzt das Prisma, und flimmernd erscheint eine fliegende Insel. Myau kriegt dann die Laerma-Nüsse zu essen, wobei sie sich in ein geflügeltes Tier verwandelt. Mit den anderen drei Kämpfern fliegt sie dann zur Insel.

Lassics Schloß

Die Insel ist nicht sehr groß, und es gibt nur einen Höhlen-Eingang. Das Schloß von Lassic ist außerdem nicht sehr komplex. Einmal begegnet man einem "Shadow", der so wie "Dr. Mad" aussieht. Den Schatten hat man leicht überwunden. Vor Lassics magischer Tür sollte man speichern, denn hier werden einige Versuche notwendig sein. Auf die dumme Frage von Lassic antwortet man natürlich mit "Yes" (denkt an den Mord des



Nicht von Lassics Palaver beeindrucken lassen (Segal



Mit Myau fliegt man dann zu Lassics Insel (Sega)



Die Helden haben ihr langes Abenteuer überstanden (Sega)

Bruders). Probiert am besten aus, ob Odin besser die Axt oder den Strahler einsetzen soll. Wenn Lassic besiegt ist, geht's mit Flöte und Magle zurück auf den Boden und von daschnurstracks zum Gouvenor. Geht's noch weiter?

Beim Gouvenor erwartet einen jedoch eine kleine Überraschung. Mehr wird nicht verraten, doch sollte man vorhet, doch sollte man vorhet speichern, um nicht den ganzen Weg von Lassic ab noch einmal machen zu müssen. Schließlich kann man den wirklich klasse Abspann des Spiels betrachten.

Galaxy Force (Sega)

Wer einmal alle vier Levels von "Galaxy Force" sehen möchte, sollte im Titelbild siebenmal < Pause> drücken. Das Raumschiff wird dann mämlich unverwundbar, und man kann bequem alle Levels durchfliegen.

Altered Beast (Sega)

Bis zu viermal kann man beim zuletzt gespielten Level von vorne beginnen, wenn man folgendes beachtet: Um das erste Mal nach Spielschluß das Spiel fortzusetzen, drückt man das Joypad nach oben links und gleichzeitig beide Feuerknöpfe. Beim zweiten Mal nach unten links und beide Feuerknöpfe. Beim dritten Mal nach unten rechts und beide Feuerknöpfe und beim vierten Mal nach oben rechts und beide Feuerknöpfe. Mehr als viermal geht das allerdings nicht. Der Tip stammt von Michael Resch aus München.

Ice Hockey (Nintendo)

Christian Strüber aus Stadtbergen fand einen Trick heraus, wie man den gegnerischen Torwart überlistet. Christian schaffte damit eine Punkte-Wertung von 184 zu 4. Er läßt einen Spieler einen "Bully" auf einen bistoren auf einen hinteren Spieler ausführen. Dazu sollte der dünne Spieler antreten. Der Angespielte flitzt jetzt im Zick-Zack los zum gegnerischen Tor und stellt sich genau davor, Auge in Auge mit dem gegnerischen Torwart. Jetzt drückt man Taste , läßt aber erst los, wenn sich der Torwart zur Seite bewegt. Denn das macht er immer. Der Trick funktioniert deshalb, weil der Computer nach dem Bully alle Spieler zu decken versucht, bis auf den bepaßten. Christian spielte das Ergebnis mit der UdSSR gegen die USA heraus. Viel Spaß auf dem Eis. hf

Tiger Heli (PC-Engine)

Andreas Gomohla aus Nürnberg entdeckte bei diesem Spitzen-Spiel eine zusätzliche Extrawaffe, die man nur durch einen speziellen Trick erhält. Wenn das gelbe Extra angeschwirrt kommt, sollte man beim Berühren »Select« gedrückt halten. Die grünen Kugeln, die sonst einfach nur zur Seite schießen, verhalten sich jetzt wie Lenkwaffen, und verfolgen die Gegner. Vorsicht iedoch vor den Hubschraubern. Sie bewegen sich für die Lenkwaffen zu schnell und können manchmal bis zum Tiger Heli durchdringen.

HIGH

HALL OF FAM

SCORES

In der"Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt

bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen kön-

Schickt Eure High Scores an:

Markt & Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kenntwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

Batman the Movie

Amiga: 393.320 von Matthias Kämmerer, Rodheim

Grand Prix Circuit

C 64: Monza in 1.10,25 von Thomas Zehetner, A-Dietach

PC-Engine: 219.340 von Matthias Eckardt, Bad Hersfeld

Crypton Egg

ST: 5.915 von Sascha Pawlowski, Hannover

NES: 6.225.150 von Joachim Frevel, Zweibrücken

Amiga: 48.000 von Claus Dreher, Schweinfurt

Amiga: 111.300 von Harry Pfister, Baden-Baden

ST: 254.900 von Bela Hellmich, Lüdinghausen

Blood Money

Amiga: 279.300 von Karsten Sassenberg, Bückeburg

ST: Tetbury in 0.54.84 von Oliver Schuh, Darmstadt

RVF

Amiga: Salzburg in 1.06.74 von Michael Tiemann, Moers

Tetris

C 64: 32.477 von Till Singer, München



Flashpoint Elektroniku. Spiele Vertriebs GmbH lm Glefenacker 4 5400 Koblenz Tel.: 02606/331 u. 323

Gebrauchte Videospiele: An- und Verkauf

Einfach mitmachen im Flashpoint Flohmarkt für Nintendo-, Sega- und PC Engine Spiele und Geräte. Wir verkaufen gebrauchte Spiele zu niedrigsten Preisen. Für Eure gebrauchten Spiele bieten wir den höchst möglichen Preis. Die gebrauchten Spiele und Geräte werden von uns getestet, gereinigt und mit einer Gewährleistung von 6 Monaten versehen.

Das heißt für Euch : größtmögliche Leistung, bei geringstem Risiko und Preis. Und natürlich jede Menge Spaß an den neuen Spielen. Alle Spiele und Maschinen, die wir gebraucht anbieten, stehen selbstverständlich auch neu zur Verfügung.

SEGA

Nintendo^{*}

Titel	Ankaut gebreucht	Verkauf gebraucht	Verkaut	Titel	Ankauf gebraucht	Verkauf gebraucht	Verkau
Konsole mol Spiel	95.98	169,94	239.94	Konsole and Spie	95.98	169,94	239.94
Nex Kidd	31 98	54,94	69,94	Joystick Advantage	41,98	67,94	103,94
Wonder Boy III	31,96	54,94	79,94	Adv of Link	33.98	54.94	82,94
R-Type	35,98	59,94	87,94	Alpha Wission	33.96	59.94	84,94
California Games	31,98	54,94	79.94	Castlevania	33,98	54,94	82,94
Syborg Hunter	27,98	49,94	69,94	Clu Clu Land	18,38	29,94	45.94
Double Dragon	29.98	49.94	74,94	Duck Hunt	22,98	34.94	55,94
3olvallius	29,98	54,94	74,94	Galage	33,98	59,94	84,94
Censeiden	29,98	49,94	74,94	Ghost 'n Goblins	33,98	57,94	82,94
Phantasy Star	43,98	74,94	103,94	Goonies II	33,98	54,94	82.94
iampage	29,98	54,94	74,94	Gradius	33,98	54,94	82,94
Resten	29.98	54,94	74,94	IGd Illatrus	31,98	49,94	79,94
Time Soldier	31,98	59.94	79,94	Piobali	19,98	34,94	49,94
/igilante	31,98	54,94	79,94	Punch Out	31,98	52,94	79,94
r's	43,98	74,94	103,94	FLC Pro Am	27,98	39,94	68,94
Shinabl	29,98	49,94	74,94	Super Mario Bros. 2	33.98	59.94	85.94

Nintendo

Ankauf Titel Verknuf Verkaut gebraucht Legend of Zeids 33,98 65,94 Top Gun 33.98 59,94 82.04 Trojan 33,98 59.94 82.94 Xevipus 33,98 59,94 B2,94 Robowanio 33.98 59.94 R2.R4 33.98 59,94 82.94

Sega 249,98 389.94 499,94 249.98 389.94

Bei Ankauf von Sega Mega Orive und PC Engine Spielen zehlen wir den halben Neupreis aus unseren Katalogen 3/89 und 4/89

Fordern Sie die komplette Liste mit allen verfügbaren Titeln an. Senden Sie uns einlach einen Brief mit Ihrer kompletten Adresse und legen bitte DM 1,- in Briefmarken bei.

Mintendo let ein eingetregenes Warenzeichen der Mintendo af America (no. Unsere Teilnahmebedingungen:

- nuten Sie uns an und klären Sie mit einem umserer Mitarbeiter ab, welche weiteren ihrer Spiele zur Zeit von uns angekauft werden. Sie erhalten dann von uns eine RÜCKGALIFKARTE. Diese verwenden Sie blitte beim Versand der Spiele an ums. Zusendungen, die nicht mit eine Fücktsufkarfa verzehen sind, werden von uns nicht angenommen. Zu den zugesandten Spielen iegen Sie bitte eine Lübe derjenigen Spiele (gebraucht oder neu) bei, die Sie bei ums kaufen wollen. Bitte geben Sie bei Bestellung von Gebrauchtspielen immer Auswerchspiele an, da nicht immer garantiert werden kann, ob die von finnen gewunschlier Spiele vorsig sind.

 es ist nicht möglich Bargeid auszuzahlen, d.h. der Wert der bestellten Ware muß rindestans dem Ankaufspreis der zugesandten Spiele einsprechen, sollte bei den von Ihneru uns zugesandten Spiele off Spiele off Spiele spiele off Spiele des Spielesiertung feilbin, ziehen wir von Kaufspreis DM 10, pro Spiel ab, sollten die den Geste an Sie zurückgeschicht werden mussen (z. B. weil ein Deffekt restgesteit wurde), wird eine Bearbeitungsgebühr von DM 20,- erhoben, die Luterung erfolgt gegen Vorkasse oder per Nachnahme ab Lager Koblenz, zuzüglich DM 10, an Versandkosten; ab einem Warenwert von DM 500,- gewähren wir 3 Prozent Rabatt. Versand ins Ausland erfolgt nur gegen Vorkasse oder Euroscheck (bis DM 400,-) zuzuglich DM 15,- Versandkosten, ab einem Warenwert von DM 500,- gewähren wir 3 Prozent Rabatt.



Die Erfolgreichsten

Andreas Luber aus Aschach hat sich die Mühe gemacht, die Leserhitliste Januar bis Dezember 1989 aufzustellen. Für den 1. Platz gab es 20 Punkte, für den 2. Platz gab es 19 Punkte, bis zum 20. Platz, für den es einen Punkt gab.

- 1. Zak McKracken 230 P
- 2. Microprose Soccer 183 P
- 3. Giana Sisters 173 P
- 4. Elite 159 P
- Dungeon Master 148 P
- 6. Maniac Mansion 145 P
- 7. Pirates 126 P
- 8. F-16 Falcon 125 P
- 9. Superstar Ice Hockey 97 P
- 10. Populous 96 P
- 11. R-Type 94 P
- 12. Katakıs 93 P
- 13. Interceptor 91 P The last Ninia II 77 P Bubble Bobble 77 P
- 16. Grand Prix Circuit 73 P

- 17. The Bard's Tale III 69 P
- 18. Carrier Command 45 P
- 19. TV Sports Football 42 P
- 20. Pool of Radiance 41 P 21. Football Manager II 34 P
- 22. Tetris 29 P
- 23. Kick off 28 P
- Test Drive II The Duel 28 P 25. Emlyn Hughes Internatio-
- nal Soccer 23 P
- 26. Hawkeye 20 P Ultima V 20 P
- 28. RVF Honda 19 P
- 29. Defender of the Crown 17 P Grand Monster Slam 17 P

Starkiller brandheiß

Als ich in Ausgabe 11/89 die Story der Geißel und seine Freunde las, fiel mir nur auf, daß etwas fehlte, d.h., daß etwas nicht stimmte,

aber was ...? In Ausgabe 12/89 dämmerte es mir dann! Der arme Trantor, früher durchtrainiert und gefürchtet, hat einen riesigen Bauch! In diesem Zustand hätte ich nicht mal mehr als Ranaramer (Kaninchen) Respekt vor ihm. Und so flehe ich Euch an: Laßt Ihm eine Diät zukommen, denn in diesem Zustand hat er keine Chance, Ultima's Herz wieder für sich zu gewinnen.

Rahpael Ulrich, Meilen (Schweiz)

Ich habe drei äußerst wichtige Fragen:

- 1. Wie lautet Doc Bobos Telefonnummer?
- 2. Wo wurde Starkiller ausgebildet?
- 3. Wie heißt Trantors Lieblings-Computerspiel und auf welchem Computersystem läuft es?

Christian Lorenz, Schwanwede

Seit dem großen Liebes-Knatsch mit Ultima hat Trantor einen leichten Schmorbrand. Er hat auch schon eine Diät geplant, aber Tentakel und Witzball haben ihn bisher erfolgreich davon abgehalten. Die

Diät fängt mit "H" an und hört mit "asendiät" auf. Und nun zu den Fragen von Christian Lo-

1. Doc Bobos Telefonnummer hat die Vorwahl Uranus, Direktwahl Haarer Milchstraße und die Durchwahl 99996969692 2212845610728347.

2. Doc Bobo hat ein Schurkenund Unhold-Diplom von der Kings Quest Universität auf Zyklons.

Trantors Lieblingsspiel heißt "Tentakel Wars" auf dem 83-Bit Pyramidos. Rolf Boyke

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer. packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an: Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str.2 8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender auch auf dem Brief selber anzugeben.

Entertainment-Computer-Systems

Der neue Videospiele-Laden

Boschetsriederstraße 28, 8000 München 70

Neu! NEC PC-Engine Super Grafx Neu!

NEC PC-Engine Sega Mega Drive

Atari Lynx Neu! Nintendo Game Boy

Alle Neuheiten lieferbar. Großes Lager = kurze Lieferzeit

ECS präsentiert brandneu: Das Superding aus Japan

der Fujitsu FM-Towns

32 Bit / 16,7 Mio. Farben / CD-Laufwerk / bis 16 MB RAM / 1,44 MB 3,5" Laufwerk / Midi-Port / PCM-FM-Sound / 6 Steckplätze / inkl. Maus + Joypad, viel Software, mehrere Betriebssysteme (auch MS-DOS, Towns OS etc.)

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

Wir gerantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar Auf alle gekauften Artikel erhallen Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hardund Software für ST, PC und Amiga sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

Abricherno Bridges Otekan 69	SPIELESC	FTWARE	ST	PC :	ANISA	ANWENDERSOFTWARE:	Attent ST
Afterburber	Alrican Fin	Ideas-Daker 89	60 -	45.	45.	ADMERS 23	105 -
Archypulsgobs Banance of Power 5 75 75 75 Arsheeque 2275 Buman The Move 60.				- Franci			
Balanco of Power 75 75 75 75 75 75 75 7				Act			
Banmark Bol. Bol. Bol. Banktrarsfer 275, Bismark Bol.	Bajance of	Power					
Bis Challenge			60.			Banktransfer	
Blamarck Blo.				_			
Bolo Warkstatt	Bismarck	-	B0	-		BTX Manager 3.02	400
Bolo Warkstati	Bloodwych	1	BO,-	_	80.	CAD 3D Cyber Studio	175
Convert Europe				100	-		90
Data Data Theorem Section				80	80		95
Dask Rept Anne 1871 55. Dask-Ingolabuch 56. 60. Co. Easy Praw Supercharger 175. 175. 260. Easy Praw Supercharger 175. 260. Eye Praw Supercharger 175. 260. 263. 264. 26				-	-08		160
Dachungorbuch				65.	55.		
Dungeof Matelor							
Elife 65, B9, 80, FbbMMN bb 395, FbbMMN bb 395, Fb 340, Fb 340				60			
Eyes		daster			BO.		
F-16 Alfresion Disk i 65,				80,			
F-16 Missian Disk I 65, Flight Simulator I) deutisch 95, Flight Simulator II 62, Flight Simulator II 64, Flight Simulato		_		-			
Flight Simulator II deutisch 90 - 80 - 80 - 80 - 80 - 80 - 80 - 80 -			-,08	115,			
Flight Simulator Industrial desiration 1	F-10 MISSI	au nex r		no.		Line Contraction of Child	
Formulate Form		dates II electron		146			
F O F T							
Fungar Co		ary one dazu		40			
Gränd Monstets am							
Hoalagee 75, 75, 80, Bevolver 125, 120,	Grand Mor	netarram		85			
Jel 95, 95, 95, 95, 95, 95, 120,	Hostanes	Principal Budges.					
Keiser 120,	10)						
Kick off	Kaiser						
Kult Landerband Birdie PO- 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80,				_			
Lauderband Birdie				BD -			
Legund of Olph		rd Birdie		-			128
Latikurs Sull Larry II	Legend of	Ojei	80,-	80.4	60,-		230,-
License to Kill	Loistro Su	II Larry	80,-	60	60,-		
Lombard RAC Railye	Linisure Su	II LISTY II	85,-	85,-	-	Turbo ST	75
Manhurier Z - San Francisco S. Missianum 2 San Missianum 2							
Mathonum 2 2 80 80 80 80 80 80 80				-,08		rst Adress	95,-
Minigoli						ANWENCERSOFTWARE:	IBM-PC
Okolopoty		5.5		80.		Bockerbase	95
Ol Imperium	Minigon		55.		45.		
Operation Naphune	Okolopoly		-				
Pacmana	Consistent	D Vantuna					275
Paper Boy		4abraisa		70.		STAR MANAGER Benutzeroberfläch	e 95
Passing Shot				80			395,-
Purbles		iof.		-			
Populous Senary Disk 75, - 75, - Turbo Pascal 290, - Populous Senary Disk 75, - 75	Punter			75	-		
Poblisis Scenary Diek					75		
Petin Chess	Populous S	icenery Disk I		464			2007,
Rick Dangerous 75	Paion Chas	15		65 -	-		
APA	Rick Dange	irous	75		-	Stranschutzhauben Kunstieder für	
Space Queel III 95. 95. 80. 14 Monitor 28.	AVF Hand;)			75.		
Stargide II		. 400			-	14" Months	
Stat Wrist Trilogy				95.		ST Tagata	
Sunt Cur Racer Stant Cur R	Starglide II	<u> </u>					
Technolog	Star Wars	LINDON		-	BO.	andure Manuface - Devolve	
Teiris (Inn TRAD Pack) 50,	Stunt Car F	facer			-0.00		
New Shrupp au Gem Mond 60 50 50 50 50 50 50 50	Tetrio (te. T	T. A.O. Daniel		50,			
SPAT Flachbottscanner PC - ST 985 7ems of Lore 85 80 80 80 80 80 80 80	Ties - Chart	MANU PECKI		-			
Temps of Lore	Tonis Sean	AN WITH CHELL MATERIA	GE.	_			
Ulbina IV 80, 85, 80, 5,25 NO NAME MD2D 5,50 No NAME MD2D 5,50 No NAME MD2D 14 50 No NAME MD2D 15 N				BO	BU	NEC P 6 plus D Joker	1295
Vectorball 45 5 35 35 NO NAME MEZDD 14 50 28 Volleybalf Simulator 65 80 60 35 TRO DAME MEZDD 28 Walstreet Vezard 65 55 55 PUBLIC DDMAIN Walstroot Wezard Editor Walstroot Wezard Editor Windows Wezard Editor Windows Wezard Editor Walstroot Wezard 80 80 80 80 80 80 80 900 Authorition Numbers we dobe 10 000 Proprismes and 2000 Discher of urt MS DOOD proprismes and 2000 Discher of urt MS DO	Ditima IV				80.		5,50
Virus 65. 80. 60. 3 5 BOESTER MX 2011 28 Valleybalf Simulator 60. 55. 55. 65. VIBIL COMMAN Virus Domain Virus Domain <td< td=""><td></td><td></td><td></td><td>45.</td><td>Am.</td><td></td><td>14 50</td></td<>				45.	Am.		14 50
Volleyabil Simulator 60, 55, 55 PUBLIC DDMAIN Welstreet Wizard 65, 75, 65. 65. Watstreet Wizard Editor 45, 45, 45. 45. Watstreet Wizard Editor 45, 45, 45. 45. Watstreet Wizard Editor 46, 80, 80, 80, 90, 80, 90, 90, 90, 90, 90, 90, 90, 90, 90, 9					60		28
Walfstreet Waard Editor 65, 75, 65, Writh haben uber 2000 Programme auf uber 300 Walfstreet Waard Editor Walfstreet Walfstreet 81, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80		ilmulator				PUBLIC DOMAIN	
Waltstrot Wezard Editor 45, 45, 45, Dokutten Nutrene ung wie in ST Compute. A Waterloa 80, 80, 80, eigene. Außerdam führen wir dem 1,000 Pro-XENON III Megablast 80. – 80. gramme auf 2000 Disketten auf MS DOS	Wallscreet V	V-zard					af laber 300
Waterloa 80, 80, 80, eigene. Außerdem führen wir über 10,000 Pro- XENON II Megablast 80 80. gramme auf 2000 Disketten auf MS DOS		Wizard Editor				Disketten Numerierung wie in ST 0	Compute: +
	Waterloa			80,-		eigene. Außerdem führen wir über	10000 Prp-
ZBK McKracken 75. 75. 75. JEDF DISKETTE nor5, DM	XENONII	/legablast				gramme auf 2000 Disketten auf MS C	
	£8K McKrac	K9n	75.	75.	/5.	JEUE DISKETTE	nur5, DNI

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zggl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten. Bestellwert schriftlich oder telefonisch.



ATARI-Fachmarkt • MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: \$\pi\$ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 · D-1000 Berlin 61 Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 D-1000 Berlin 61 Fax: 030 / 786 19 04 · Händleranfragen erwünscht



Comp		The state of the s		
Amiga	DM Preis	Maniac Mansion (Deutsc	h)	69.95
Battle Squadron	69,95	Midwinter		66,95
Blockout	74,95	Moonwalker		52,95
Bodo lilgner's Super Soccer Cabal	66,95 6 9,96	Ninja Warriors North & South		66,95 66,95
Chambers of Shaolin	66,95	Omega		74,95
Chase HQ	66,95	Onslaught		66,95
Conqueror	74,95	Operation Thunderbolt		54,95
Day of the Pharao	69,95 54,95	Player Manager Power Drift		a. A. 89,95
Double Dragon II Dragons of Frame	66,95	Rings of Medusa		66,95
Drakkhen	79,95	Rock'n Roll		68,95
East vs West	74 95	Shulflepuck Cale		54,95
F29 Retaliator	a. A. 74,95	Sim City (Deutsch) * Space Ace		79,95
Fighter Bomber Future Wars	69,95	Super Wondar Boy		109,00 54,95
Ghostbusters II	66,95	The Untouchables		54,95
Ghouls n Ghosts	66.95	Toobin		54 95
Great Courts Hard Drivin	69 95	Tower of Babal		66 95 52 95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	54,95 69,95	Turbo Out Run X-Out		52.95 59.95
Interphase	69,95	10 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		00,110
fron Lord (Endlicht)	74,95	Commodore 64	Kass.	Disk.
It came from the desert (1 MB)	79.95	Bodo Illgner's S. Soccer	29 95	44,95
Kaiser (Deutsch) Kick Off Extra Time	109.00 29.95	Cabal Chambers of Shaolin	29 95 29 95	42.95 44.95
Leisure Suit Larry 2 (1 MB)	89,95	Chase HQ	29 95	42 95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95	Double Dragon 2	29,95	42,95
Michvinter	66,95	Oragon Wars		44,95
Moonwalker Minja Warners	66,95 54 95	Fighler Bomber Foolballer of the year 2	39,95 29,95	54,95 42 95
North & South	64 95	Ghostbusters 2	29,95	39,95
Omega	74,95	Ghouls'n Ghosts	29,95	42,95
Onslaught	66 95	Hard Drivin**	29,95	42,95
Operation Thunderbolt Prayer Manager	69 95 a. A	Iron Lord	Auf	Anlrage
Prayer Manager Power Drift	a. A 66,95	Maniac Mansion (dl.) Moonwalker	29,95	54,95 42,95
Rings of Medusa	66,95	Myth	29,95	42 95
Rock a Roll	66,95	Ninja Warriors	29,95	42,95
Shufflepuck Cafe	54,95	Operation Thunderbolt	29,95	42,95
Sim City (Deutsch) Ohne 1 MB Space Ace	19,95 109,00	Player Manager Power Drift	Aul 29.95	Anfrage ¹ 39,95
Space Quest 3 (1 MB)	89,95	Retrograde	29,95	42,95
Starflight	69,95	Яоск'я Яой	36,95	42.95
Super Wonder Boy	66,95	Sim City (Deutsch)		49,95
Superleague Soccer (Deutsch) Test Drive 2 Muscle Cars	66.95 39.95	Space Rogue Stunt Car Racer	34 95	59,95 42.95
The Uniouchables	69 95	Super Wonder Boy	29.95	39.95
The Cycles	69 95	Toobin	29 95	39,95
Toobin	54,95	Turbo Out Run	29,95	42,95
Tower of Babel Turbo Out Run	66,95 66,95	Tusker X-Out	29,95 36,95	42,95 42.95
Twin World	69,95	A-OUI	\$0,80	46.90
X-Out	59,95	IBM & Kompatible		M Preis
4		Conqueror		74.95
Atari ST Bodo Iligner's Super Soccer	DM Preis 66.95	Day of the Pharao Dont go alone		69.95 69.95
Cabal	54 95	Draikhen *		79 95
Chambers of Shaolin	54,95	East vs. West		74 95
Chaos strikes back	69,95	F-15 Strike Eagle II		89,95
Chase HQ	54,95	F 19 Stealth Fighter		109,00 84,95
Conqueror East vs. West	74,95 74 95	Fighter Bomber Flight Simulator 4 0		159.00
Day of the Pharao	69 95	Ghostbusters 2		74.95
Double Dragon 2	54,95	Great Courts		69,95
Dragons of Flame	66 95	Hard Drivin		64,95
Drakkhen Dungeon Master (Deutsch)	69 95 74 95	Hero's Quest Indiana Jones 3 Adventur	n di	119 00 79,95
F29 Retairator	a. A.	Leisure Suit Larry 3	e ui	119,00
Fighter Bomber	74,95	M1 Tank Platoon		94.95
Future Wars	69.95	Midwinter		66 95
Ghostbusters II	66,95	North & South		66.95
Ghous n Ghosts Great Courts	54,95 69.95	Populous Sim City (Deutsch)		69.95 79,95
Hard Ozym	54 95	Space Rogue		74.95
Indiana Jones 3 Adventure dt	69.95	Star Trek V + Final Fronti		89,95
Interphase	69,95	Test Drive 2 Musclecars I	Jisk	39,95
Iron Lord Kick Off Extra Time	74.95 29.95	Their finest hour Tongue of the FatMan		74,95 69,95
77714				00,00

Gleich anrufen und kostenlose Preisliste anfordem oder sofort Bestellung durchgeben!

02871/183088

Versand erfolgt per NN (+5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck) portofrei

Andreas Bachler

Computersoftware Blüchersin: 24 • Postfach 429 • D-4290 Bocholi Tel. 02871/183088



tarkiller ist auf dem Weg, um Dr. Bobo zu retten. Der geniale Wissenschaftler befindet sich in größter Gefahr!

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE















WITZBALL



(MOMENTCHEN)













Spiele für Amiga

SPEICHERERWEITERUNG AMIGA 500

auf 1 MB, inklusive Uhr und DUNGEON MASTER (engl.)

nur 279,00 DM

Wir bekommen täglich Neuhellen für den Amigat Fordern Sie doch einfach mal die neueste Preisliste an Sie werden überrascht sein! Hier ein paar Berspiele

TITEL	PREIS	TITEL	PREIS
Axel's Magic Hammer	59 90	Great Courts (Tennis)	74.80
Battel Squadron	74 80	Hard Drivin	59 90
Beverly Hills Cop	74 80	It came from the Desert	84 80
Chase HO	74 80	Kalsor	109 00
Clown o-Mania	54.80	Little Computer People	34.80
Day of the Viper	74,80	Treasure Island Dizzy	19.80
Dogs of War	59,90	Twinworld	74.80
Drakkhon	89 00	Weird Dreams	79.80

X-Copy II + Cyclone + Hardware nur 69,00 DM

Vergandkosten 5 00 DM bei Warenwert unter 100 00 DM Warenwert über 100 00 DM Vorsandkosten frei

COMPY/SHOP

Gnelsonaustr. 29, 4330 M@lheim/Ruhr Telefon 0208/497169 + 496178

DYNATEX

Let's work together DC-ENGINE

PC-Engine RGB 399,-	PC-Engine PAL & RGB 499,-	PC-Engine PAL 449,-
Mr Heli 109,-	Neutopia 109,-	Doremon , 99,-
USA Baskethali 109,-	Gunboy109,-	Shinobi
Motoroader 79,-	Powerdrift 109,-	Batman109,-
	SEGA MEGA DRIVE	
Sega Mega Drive RGB 449,-	Segn	Mega Drive PAL 409,-
Forgotten Worlds , 129,-	Taisujin	Super Shinobi 129 -
Golden Axe 129	Herzog 2 129,-	Heavy Unit 129 -
` `	AMIGA	
Hard Driving 64,-	Larry 69	Kayser

Pirates * Bitte fordem Sie unsere kostenlose Preisliste an *

Service-Line: 0 23 01 / 41 34 24 Stunden

** Exportgeräte ohna VDE-Pr\u00e4fung und FTZ-Nummer Pres\u00e4nderungen und Im\u00fcmer vorbehalten

Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

ihr Spezial-Versand für Spiele-Importe! Wir liefern schnell! Testen Sie uns !-

Ghostbusters II 64,-



PC Engine It SG Suger Grafx

vorauss chtlich ab Januar 90 lieferbar! Rufen Sie uns an

PC Engine I PAL oder R&B

neue Version zu gunstigen Preisen ab Lager.

Backup-Booster speichert Spielstande und Highscores und alle andere Hard- und Software

Neutopia

Shinobi Mr. Reli Darius Doramon Gunhed Baskethall Bloodywolf Motorcycle Bullfight

Auswahl aus PC Engine Software Neuankundigung Balman Splatterhouse

Power Drift Afterburner Sokoban

NEU

Neuheiten, Senderanaebote und und und ... finden Sie in unserem kosteniosen Gesamtkatalog.

Noch heute anfordern! Wir fübren auch alle Artikel für das SEGA-Master-System sowie weitere Importe aus Japan.

16-Bit-Megadrive

NEU: Grundgerät PAL + 1 Spiel anschlußferlig an jeden Fernseher Grundgerät RGB + 1 Spiel

Grundgerät PAL/RGB Combl + 1 Spiel Mark III Adanter für 8-Bit-Soiele

Auswahl aus Megadrive-Software Neuankundigung Super Shinobi Air Direr Herzog II Tatsulin Golden Axe Course

Forgotten Worlds Magic Warrior

Heavy Unit Rackethalf **Vermillion Alomic Robokid**



for Widocopiol-Spezialversand: CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST Postfach 1212 : 3387 Vienenburg 1 - Telefon (8 53:24) 28 61 Anderungen und Intürner vorbehalten

INSERENTENVERZEICHNIS Bachler 41 **ECS** 40 Microprose Bomico 9.72 4, 19, 21, 25, 56/57 Brötzmann 64 Flashpoint 39 Funtastic 33 Raetz Verlag 30.59 **CMM** 64 Rushware German Soft 59 Computer Shop 35 2, 15, 51, 52, 60, 61 Compy Shop 44 Joysoft 36 CPS Heidak 31 Schlichting 41 Karosoft 37 **CWM** 44 Schuster 48 Kinasoft 18 Softshop 10 Dynamic Systems 55 Markt & Technik Buch-Dynatex 44 Wial Versand und Softwareverlag 47, 49 55

Ghouls'n Ghosts

Atari ST, C 64 (Amiga, CPC) 39 Mark (Kassette) 49 bis 85 Mark (Diskette) * U.S. Gold

s geschehen noch Zeichen und Wunder in der Softwarebranche. Bevor der erste Teil der Ritter-Aktion "Ghosts'n Goblins" für Heimcomputer erscheint, gibt es erstaunlicherweise — erstmal den zweiten Teil "Ghouls'n Ghosts". Wie schon im ersten Teil, wird ein niedliches Prinzeßchen von einem schleimigen Monster entführt. Unser Held kramt seine alte Rüstung

Grafik: 63

und die Waffen hervor, um seine Braut wiederzuholen. Durch fünf lange Levels dürft Ihr das Ritter-Sprite führen, um am Ende Eure Braut in die Arme schließen zu können.

Wie schon in Ghosts'n Goblins fängt das Actionspiel Ghouls'n Ghosts auf einem freundlich gestylten Friedhof an. Hier wird Eure Spielfigur von Sensen-Männern, Vögeln und fleischfressenden Pflan-



Auf dem gruseligen Friedhof fängt alles an (C 64)

Sound: 46 Schwierigkeit: schwer

POWER-Wertung: 57 🖸 🛱 🛱 🛱

Durch Regenflut und Sturmgetose, bekleidet nur mit Unterhose

Grafik: 65 Sound: 56 Schwierigkelt: schwer

POWER-Wertung: 64 7 7 7 7 7 8 8



Ich verstehe langsam nicht mehr, warum ein Spiel grundsätzlich immer dann schlechter wird, wenn es vom Automaten auf ein Computerspiel umgesetzt wird. Natürlich kann man in einem Universal-Heimcomputer nicht die spezielle hochgezüchtete Hard-

ware des Automaten erwarten Das erklärt aber nicht, warum an gewissen Positionen die Gegner nicht getroffen werden, obwohl man offensichtlich genau auf ihn feuert. Außerdem kann man an anderen Positionen im Level nicht rückwärts gehen. Genau in den Situationen kommen natürlich die Gegner und man hat eine Verteidigungs-Chance. Das Spielegefühl beim "Ghouls'n Ghosts"-Original war von jeher nicht das Edelste, man konnte es aber nach kurzer Gewöhnungszeit spielen. Beim Computer gibts nur Frust.



Lange genug mußte der Actionfreund auf die bunte Monsterhatz "Ghouls'n Ghosts" warten. Leider hat sich die hohe Erwartungshaftung nicht ganz erfüllt Die Grafik ist zwar niedlich gezeichnet, die Sprites sind putzig und die Musik paßt wunderbar zur Gruselstimmung. Spielerisch hapert es aber ein wenlg: Der Schwierigkeitsgrad ist extrem hoch angesetzt. Selbst Profi-Spieler haben ihre liebe Mühe über die ersten beiden Levels zu kommen. Auch ist Kollisionsabfrage der Sprites nicht ganz astrein, zumlndest bei den 16-Bit-Versionen. Die C 64-Fassung ist von allen Umsetzungen die technisch gelungenste und bringt auch am meisten Spaß.

Trotz diverser technischer Mängel ist Ghouls'n Ghosts ein niedliches Actionspiel, das immer mal wieder zu einer Runde "Monster plätten" einlädt.

zen attackiert. Auch eine gan-

3100

Im vierten Level bräuchte unser Ritter praktische Ski (ST)

ze Reihe von Fallbeilen wollen dem Helden das Sprite-Leben auspusten. Zum Glück könnt Ihr einige Extras ergattern, die dem Ritter das Umhauen von Gegnern erheblich erleichtern. Manche der Feinde schleppen Körbe mit sich, die sie fallenlassen, wenn Ihr sie erwischt. In diesen Körben sind meistens Bonuspunkte oder eine neue Waffe versteckt. Anstatt der Standard-Lanze könnt Ihr mit Dolch, Beil, Fackel oder Wurfschild auf Monsterhatz gehen. Besonders praktisch ist die Superrüstung, die ab und zu in besonderen Kisten verborgen ist. Wenn Ihr die Rüstung anzieht und den Feuerknopf ein paar Sekunden gedrückt haltet, gibt es je nach Standard-Bewaffnung noch eine Spezialwaffe. Ein Beispiel: Wenn Ihr eine Lanze in der Hand habt, gibt's als Superwaffe einen dicken Blitz, mit einer Fackel, dann starke Feuer-bälle. Am Ende jeder Stufe wartet ein Super-Gegner.

Battle Squadron

Amiga 85 Mark (Diskette) 🖈 Innerprise

Grafik: 80 Sound: 72

Schwierigkeit: mittel

POWER-Wertung: 82 9 9 9 9 9

Fetter Laser, dicke Feinde: satte Ballerei für zwei

er Planet Terrania wird von der flesen Alien-Rasse der Barrax bewohnt. Ihr steuert nun alleine oder zu zweit Euer Raumschiff über die Oberfläche quer durch drei unterirdische Katakomben des Planeten. Ganze Scharen von Feinden greifen Euch dabei an Neben den unterschiedlichsten fliegenden Gegnern gibt es noch eine ganze Reihe von bodengestützten Aliens. Ab und zu tauchen besonders gekennzeichnete Feinde auf, die, wenn Ihr sie in Stücke schießt, ein Symbol hinterlassen, das ständig seine Farbe wechselt. Damit könnt Ihr Euer Raumschiff tüchtig aufrüsten. Insgesamt stehen vier verschiedene farbi-

ge Waffensysteme zur Verfügung. Gelbe Kapseln verhelfen Euch zu einem Flammenstrahl, mit Blau gibt es einen starken Laser für vorne und hinten und Rot sorgt für einen fächerartigen Schuß. Je mehr Kapseln einer Farbe Ihr einsammelt. desto stärker wird Eure Waffe. Zusätzlich könnt Ihr noch mit praktischen Bomben werfen. die alles vom Bildschirm fegen. Leider sind diese Dinger begrenzt, und Ihr müßt spezielle Alien-Formationen abschießen, um an neue Bomben zu kommen. Einige der Bodenstationen hinterlassen ein "X"-Symbol wenn Ihr sie erledigt. Die Dinger sind dazu gut, um anständig Punkte zu scheffeln.



Furioses und farbenprächtiges Feuerwerk mit dem Extra-Laser (Amiga)



Endlich mal wieder ein anständiges Baller-Spiel, das die Fähigkeiten des Amigas ausnutzt. Die Grafik ist eine Augenweide und

der Sound paßt wunderbar Ins Spiel. Vor allem hat mir aber die fantastische Spielbarkeit gefallen. Man merkt ganz deutlich, daß die Programmierer fleißig japanische Action-Spiele gespielt haben. Von dort stammt auch die tolle Idee mit den einstellbaren Schwierigkeitsgraden, der gerade dem Einsteiger eine gute Überlebens-Chance läßt. Profis können sich ja eine anspruchsvollere Spielstufe aussuchen.

X-Out

Amiga (Atari ST, C 64, CPC) 39 Mark (Kassette), 79 Mark (Diskette) * Rainbow Arts

Grafik: 80 Sound: 78

Schwierigkeit: schwer

POWER-Wertung: 71 | 9 | 7 | 9 | 9 | 9 | 9

Ballerfrust im Prachtgewand: ein wenig konfus, ein wenig fies

allerspiele sterben nicht aus. In Rainbow Arts neuestem Werk "X-Out" (sprich: "Kross-Aut") werden

die Mächte eines bösen Imperiums ausnahmsweise mal nicht im Weltraum, sondern in den Ozeanen der Erde be-



Wenn der Weltraum nichts bietet, kämpft man unter Wasser (Amiga)

kämpft. Der Bildschirm scrollt langsam von rechts nach links und zieht das Kampf-U-Boot des Spielers durch eine sich ständig wechselnde bizarre Unterwasserlandschaft. X-Out wartet dabei mit besonders vieunterschiedlichen und merkwürdigen Gegnern auf: Alle Arten von Feind-Schiffchen, die mit noch mehr Arten von Schüssen und Lenkraketen um sich feuern, stationäre Boden- und Decken-Geschütze. Objekte die zum Teil oflanzlicher, zum anderen Teil tierischer und maschineller Natur zu sein scheinen.

Wie üblich stößt der furchtlose Kämpfer unweigerlich auf Ober-Gegner, Jeder Level von

X-Out birgt zwei Obergegner. Das U-Boot kann mit vielen unterschiedlichen Extra-Waffen und Schilden ausgerüstet werden. Schüsse, die in mehrere Richtungen spritzen, sind genau so dabei wie Lenk-Raketen und Schilde, die das Schiff vor feindlichen Treffern schützen.

Alles gibt es gleich in mehrfachen Wirkungsgraden und Ausführungen. Die Extra-Waffen erwirbt man allerdings auf eine sehr ungewöhnliche Art: Man kauft sie mit den beim Kampf erworbenen Punkten. Mit diesen erhält man auch Ersatz-Schiffe, die es in drei verschieden stabilen Ausführungen gibt.



X-Out schlitterte bei mir haarscharf an einem "Geht so"-Gesicht vorbei. Das Spiel macht beim ersten Anspielen wie beim fortgeschrittenen Testen den Eindruck, als ware es nicht fertig. Daß einige Extra-Waffen aus un- nicht zu empfehlen.

erfindlichen Gründen manchmal die Gegner nicht treffen, wäre hier noch zu verschmerzen gewesen. Eine Schlamperei ist jedoch, daß bei Verlust des Bootes die Ersatzboote, sofern vorhanden, grundsätzlich in die Mitte des linken Randes gesetzt werden. Dort knallt man meist gegen Hintergrundgrafik.

Trotzdem ist es das komplexeste Ballerspiel auf dem Amiga Und außerdem ist es trotz Schwächen immer noch spielbar Gelegenheits-Ballerern ist es jedoch

Markt&Technik EXTRA SOFTWARE



64'er Extra Nr. 11 The Best of Grafik Giga-CAD Hi-Edd Tile-Wizzard, Filmkonverter Beste -Nr 38701 DM 49,90°

(sFr 44 90"/0S 499,-")



64'er Extra Nr. 2. The Best of Grafik Totle Grafik-Erweiterungen Besteli-Nr 38702 DM 39,90* (sFr 34,90*/6S 399 *)

64'er Extra Nr. 3; The Best of Grafik

Erweiterungen für Iral k und Spiele 3-D-Trickfilm Apfel-mannchen Super-Hardcopies Bes c. Nr. 38703 DM 39,90* (SFr. 34.90*/oS 399..*)



64'er Extra Nr. 17. welt der Grafik EGA Stamycs Sprite-Graphics, 51 neue Basic-Befehle

Bestel-Nr 38757 (sFr 45 */oS 490 *)



LASSE

64'er Extra Nr. 18: Das Beste aus der Welt der Grafik Ped Dreher

Perspektiven: Gra-fiken mit räumlicher Tiefe versehen Besteil-Nr 38758

DM 49,-* (sec 45 * 76\$ 490 *)



64'er Extra Nr. 4 Abenteuer-Spiele Robes Advent Scotland Yard Kriminaradventure Beste, FNr 38704 DM 29,90° (sFr 24,90°/6S 299,



64'er Extra Nr. 15: Abenteuer-Spiele »Der verlassene Planet« und »M.ssion» Hanel's und "Mission Befreien Sie die Erde von den Dämonen. Bestell-Nr 36730 DM 39,-* (sFr 35, 1/68 390 *)

Anwendungen und Utilities



64'er Extra Nr. 9. Abenteuer-Spiele Wanderung/Sein letzter Trick 2 Te Adventures garan-loren spannende Unterhaitung Beste I-Nr 38715 DM 39,-*

1/6S 390 1)



64'er Extra Nr. 10:

64 of Extra Nr. 10. Spiele Rebound Due eine Arena my Jahre 25/4 Palobs ganz enternt von Dame Bestei-Nr. 38/42 DM 39,--* (sFr. 34. */6S.390, *)



64'er Extra Nr. 6: The Best of Floppy-Tools

Programme für den läglichen Einsatz Ihrer Disketten-Bestel-Nr. 38707

DM 49,-* (sFr 45 * #6\$ 490 *)



64'er Extra Nr. 7:

b4 er Extra Nr. 7: Programmer-Utilities Eine Sammlung te-stungsfähiger Basic-Befehlserweiterungen Bestei-Nr 38716 DM 39,-* (sFr 35 *76S 390 *)



64'er Extra Nr. 11: Basic-Boss

Dieser Basic-Compiler macht fhre Programme bis zu 100mal schneller Bestell-Nr 38745 DM 49,-* (sFr 45. */6S 490 *)



64'er Extra Nr. 12: GSF-System

Ein leistungsstarkes Programmiersystem zum Schreiben von Programmen im GEM-Look Bestell-Nr 38731 DM 49,-* (sFr 45. */öS 490 *)



The Best of Anwendungen Anwendungen Soundmon lor, Mony 64, Proterm V6. Giga-ASS Bestell-Nr 38717 DM 49,-* (sFr 45 */öS 490,-*)

64'er Extra Nr. 14: The Best of Anwendungen Master-Tool Smon und Promon, Ma Ibox

Date:
Bestell-Nr 38720
DM 49,-*
(sFr 45 -*/0S 490, *)

Markt&Technik

Zeitschriften · Bücher

Software - Schulung



64'er Extra Nr. 19: Assembier

einfachste Weise eigene Musikstücke! Bestell-Nr 38763 DM 49,-* (sFr 45, */öS 490, *)



64'er Extra Nr. 22:

Disky Manipulation von Disketten Floppy-Programmierung. Bestell-Nr 38767 DM 49,-* (sFr 45, */ôS 490, *)



128er Extra Nr. 1: The Best of 128er Masterte d 128 Color Pack 1

Doub c-Ass Util es Beste i Nr 38712 DM 49,-* (sFr 45 */6S 490, *)



und Plus/4

128er Extra Nr. 3:

Utilities Graphic 128 Turbo Pasca vird graf k-tahrg Super-Uti ties Hirre-che Programme Bestel - Nr 38713 DM 49,-** (sFr 45 * 1/6\$ 490 *)



128er Extra Nr. 2:

Paint R.O I.A.L. Ein Ma programm das die höchste Auf-lösung hres C128 Beste -lvr 38736 DM 49,--* (sFr 45 */6S 490 *)



64'er Extra Nr. 8: MasterBase Plus/4 Eine sem professio-ne le Dateiverwa tung mit vie en Lei-stungsmerkmalen Beste I-Nr 38719 **DM 49,-*** (sFr 45 */öS 490 -*)

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

Name Straße

Bitte ausschneiden und einsenden an. Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buch- oder Computerfachhändler

R. Schuster Computer Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 51/4 Amiga Attei5T PC5% S8.90 86.90 51.90 53.80 58.90

-	Amino.	AtteciST	PC 514
3D Helicopter* 6HS Attack Submarine*			PC 51/4 58.90 88.90 58.90 72.90 51.90 69.90 89.90
A B.P Action Fighter	72.90	72.90	72.90
African Baiders/Daker 89" American Icehockey"	51.90 72,90 53.90 69.90 77.90	53.80 72.80 53,90 69.90 77.90 57.90 83.90	53L90 69.90
Archipalagos Bani.*	77.90 54.90	77.90 57.90	72.90 76.90
Balance of Power 1990	89.90	83.90 72.90	76.90 69.90
Bar Games' Bard's Tale 1*			76.90 77.90
Bard's Tale 1° Bard's Tale 1° Bard's Tale 2 Batman The Movie	69.90 77.90 59.90 78.90 65.90 69.90 69.90 77.90	57.90	72.90 76.90 69.90 76.90 77.90 68.90
Battishawks 1942* Battistech* Biliard Sim. DT	76.90	57.90 59.90 77.90	59.90 87.90 85.90
Biliard Sim. DT Bio Challenge	65.90	66.90	
Bionic Commando*	69.90	66.90 51.90 72.90 77.90	51.90 73.90 77.90 28.90
Bourderdach 1	77.90	77.90	77.90
Boulderdash 2 Borser fieber*	77.90	77.90	28.90 77.90
Buffalo B in W W		58,90	75.90
Rodeo Games Bardeeliga Managor Celiforna Qames Corrior Command* Chameux Challenge Chassmaster 2100° Choseplayor 2100 Chuck Yeagers Adv H. T 2.0°	76,90 58,90 51,90 73,90		
Corrier Command*	73.90	54.90 73.90	86.90 96.90 72.90
Chesemaster 2100°			72.90
Chuck Yeagers Adv Fl. T 2.0*	69.90	69.80	88.60
Crick reagers Nov Pt. 1 2.0. Creay Ca.s 2. Curso of the Azure Bonds Daily Double Horse Racing Double Diagon Z Dragons Of Finme	59.90 69.90	57.90 54.90	59.90 66.90 67.90 57.90
Duly Double Horse Racing	67.90	57.90	57.90 57.90
Double Dragon Z Dragons Of Finme	73.90	73.90	73.90
Dungeon Master Editor	76,90 29,90	76,90 29,90	
Elite Emmanuelle*	67.90 72.90 73.90 76.90 29.90 73.90 53,90 58.90	57.90 58.90 73.90 76.90 29.90 73.90 53.90	76.90 53.80
Espionage F 15 Strike Eng v 2*		58.90	
Espanage F 15 Strike Eag v 2* F 16 Combat Pilot* F 16 Combat Pilot EGA* F 16 Fu.con*	69.90	49.90	58.90 59.90 69.90 96.90 109.80
F 16 Pil.com* F 16 Falcon AT/EGA Version	87.90	76.90	96.90
F 16 Facon Mission Disk F 19 Stonith Fighter*	63.90	62.90	104.90
F 16 Falcon F 16 Falcon AT/EGA Version F 16 Falcon Mission Disk F 19 Stonith Eighter F 0 F T Fonty Ta & Adv Fortan Formula 1*	87.90 52.90	88.90	507.90
FIGURERIADURE	87.80 77.90	77.90 62.90 58.90	51.90 96.90
Fighting Soccer Flight Simulator 2	77.90 112.90	58-90	
Flight Smulator 4" Flight S Disc 1 Texas"			156.90 42.90
Flight Simulator 2 Flight Simulator 2 Flight Simulator 4 Flight Side 1 Texas* Flight Side 2 Arizona* Flight Side 2 Arizona* Flight Side 3 Arizona* Flight Side 4 Washington* Flight Side 5 Utah* Flight Side 6 Knrasas* Flight Side 6 Knrasas* Flight Side 9 Florida* Flight Side 9 Florida*			42.90 42.90 42.90 42.90 42.90
Flight S Disc 4 Washington* Flight S Disc 5 Utah*			42.90 42.90
Flight S. Disc 6 Knnsss* Flight S. Disc 7 Florida*	42.90	42.90	42.90
Fight S. Dace 7 Florida Fight S Dace 11 Michigan* Flight S Dace 11 Michigan 5 Flight S Dace Hawasian Odys Flight S Dace San Francisco* Flight S Dace San Francisco*	42.90 42.90 42.90	42,90	45.90 42.90 45.90 42.90 42.90
Flight S Disc Hawasan Odys Flight S Disc Japan	45.90 42.90	42,90 45,90 42,90	45.90 42.90
Flight S Dist Son Francisco* Flight S Disc Wastern European*			
Footha Manager 2 mit	42.90	42.90	42.90
Expansion K.t Freedys Big Top O Fun	54.90 72.90	54.90 69.90	57.90 101.90
Fugge.	72.90 53.90 69.90 73.90 75.90 73.90 89.90	53.90 54.80 73.90 73.90 76.90	69,60
Galactic Conqueror Gazzo e Super Soccer Ghostbustess 2	73.90 73.90	73.90 73.90	87.90
	76.90 73.90	76.90 73.90	87.90 87.90 73.90 69.90 129.90 76.90
Harley Davidson' Harons Of The Lance Harons Quest' Hillsia:			69.90 129.00
	73.90 86.90 77.90	73,90 86,90 77,90	96.SU
Indiana Jones Adventure* Indiana Jones The Last Cruscado Jack Niclas Golf*			85.90
Last Grusendo Jack Niclas Golf*	54.90 69.90 35.90 77.90 51.90	54.90	73.90
Jack Niclas Golf Curses No. 1* Jack Niclas Golf Curses No. 1*	35.90 77.90	77.90 51.90	39.90 77.90
Jack Nicles Golf Curses No. 1* Jagdani Roter Oktober Iponne D'Azc Jet Fighter EGA*	51.90	51.90	51.90 15.90
Kawar Kampi um die Erope	119.00	121.00	
	73.90 £1.90 107.90	51.90 73.80 51.90	
Kick Off Kings Quest 1/2/3* Kings Quest 4*	107.90	107.90 89.90 73.90 53.90 58.90	107.90
Knight Force*	73.90 53.90	73.90	73.90
Lessure Sort Larry 2	58.90 107.90	58.90 67.90	58.90
Knight Force* Legend Of Diel* Leure Seit Larry* Leure Seit Larry 2* Leure Seit Larry 3* Lizens zum Töten*		51.90	107.90 107.00 73.00 53.90 58.90 87.90 129.90 68.90 73.90
Londard Rac Ralley' Lords Of The Rising Sun	51.90 73.90 67.90	51.90 73.90	73.90
Maghunter No.	87.90	87.90	87.90
Manhunter San Franzisco* Maniac Manaion*	B1.90	87.90 89.90 B1.90	87.90 89.90 73.90 73.90 75.90 83.90 77.90
Menaco*	73.90	73.90	73.90 75.90
Microprose Soccer Might And Magic Millenium 2 Z	76.90	76.90	77.90
Mr Hell Murderin Venice* Nebulur	72.90 68.90	72.90 80.90	58.00
New Zealand Story	77.90	58.90	76.80
Night Raider* Hardware auf Anfrage		58.90	89.00
tantanare of unitalia		no line il n	m Donte

3	tan ST, PC	5 74		
		Amiga A	AuriST	PC514
1	Off Shore Werrior	66.90	51.90	51.90
1	Oil Imperium*	50.90	58.90	59.90
1	Operation Neptun Okolopoly*	46.00	65.90	66.90
	Pirates		73.90	69.90
)	Folico Onest*	76.90	58.90	58.90
	Police Quest 2"		76.90	76.90
	Pool Of Radiance* Populous Data Disk	42.90	42.80	89.90
	Populous	09.90	69.90	
)	Purple Sazura Day*	66.90	43.90	65.90
	Quest For Time Bird	72.90	72.90 58.90	72.90
•	R-Type Rebel Charge	91.90	00.00	
)	Red Lightning	86.80	86.90	86.90
	Red Storm Rising*		88.90	107.50
	Rick Dangerous*	72.90 61.80	72.90	72.90 61.80
	Running Man	73.90	73.90	01.80
	RVF Honda	73.90	73.90	
	Silpheed"			87.90
	Skweek*	89.90 51.90	73.90	77,90 51.90
	Space Ace		122.90	40,00
	Space Max			107.90
ŀ	Space Quest 1" Space Quest 2"	76.90 75.90	58.90 58.90	58.90 58.90
	Space Quest 3"	101.90	87.90	87.90
)	Stadt der Löwen	109.90		
	Star Command* Star Trek 4*	82.90	73.90	99.90
	Star Trak 5		33.00	77.90
	Star Trek EGA + AT			77.90
	Summer Edition*	69.90	69.90 53.90	53.90
	Teenage Queen* Test Drive 2*	53.90 77.90	0.3590	77.90
	Test Drive 2 Sc. Cairfornia* Test Drive 2 Sc. Mucles Cars	35.90		35.90
	Test Drive 2 Sc Mucles Cars	35.90		37.90
	Test Drive 2Sc Super Cars" The Gurse Of The			35.90
	Azure Bonda			85.90
1	Thunderchopper*			89.90
	Tom und Jerry 2 Toobin*	73.90	73.90	10.00
	Ufo*			107.90
1	Ultima 5			69.90
	Ulturna Trilogy		39.90	39.90
	Universal Military Scenery 1 Universal Military Scenery 2	39.90	39.90	39.90
	Universal Military Sun	73.90	73.90	77.90
	Wall Street Editor	39.90	39.90	39.90
	Wasi Street Wizzard* Wasin Middle Earth	51.90 58.90	58.90	72.90
	Wastoland			69.90
	Waterloo	76.90	76.90	76.90
	Wayne Gretzky Hockey Winter Edition*	76.90 51.90	61.90	75.90 59.90
,	Xenon 2 Mogablast*	77.90	77.90	77.90
)	Yupples Revenge	77.80	63.90	77.90
	Zak MacKracken* * Auch für PC 3½ * erhöltik	77.90	77.90	77.90
	Mann out to 341 Gunning	. 17		

Spiele für CPC

	ohioro int or	Disk.	Care.
0	Action Pighter	45.90	29.90
3	Afterburner	64.90	31.90
0	Arcado-Power	40.00	10 11-10-10
3	Batman The Movie	46.90	31,90
'n		44.90	29.90
•	Buffalo Bills W W Rodeo Games	94.90	29.90
0	Caufornia Games	54.80	-
•	Carrier Command	54.90	00.00
	Christmas Collection	34.90	39.90
9	Chuck Yougers Advanced		
	Flight Trainer	42.90	
0	Ctazy Care 2	41.90	26.90
,	Dau Reich	46.00	
	Dragon Ninja	64.90	29.90
	Emlyn Hughes Soccor	43.80	26.90
	Epyx (The World Greatest)	51.80	26.90
	Expansion Kit F Footh Man 2	29.90	22.90
3	Fighting Soccer	44L90	31.90
2	Fists'n Throttles	39.00	36.90
	Flight ACE	57.90	45.90
3	Football Manager 2	43.90	28.90
9	Game, Set & Match 2	54.90	39.9Q
	Gazza's Super Soccer	46.00	29.90
	Ghostbusters 2	45.90	31.90
3	Grants Compilation	57.90	35.90
0	Heroes Of The Lance	41.80	26,90
	Jagd auf roter Oktober	64.80	41.90
3	Karate ACE	39.90	43.90
•	Last Ninia 2	43.90	39,00
	Leaderboard Par 3	58.90	
	Lizens zum Töten	39.90	28.90
	Microprose Soccer	59.90	43.90
	Mr. Heli	42.90	29,90
	New Zesland Story	44.90	31.90
	Night Raider	45.90	28.90
	Out Run	41.90	26.90
	Pirotex 6128	67,90	
3	Purple Saturn Day	39.90	28.90
?	R-Type	45.90	29.90
	Raffles	39.90	28.90
	Rick Dangerous	43.90	28.90
?	Run The Gauntlet	44.90	31.90
,	Running Man	45.90	40.00
	Sükwozm	45.90	29.90
,	Skweek	41.90	29.90
	Soccer Spectacular	50.90	39.90
	Soccer Squad	45.90	29.90
	Space ACE	43.90	38.90
	Summer Edition	43.90	28.90
	Supreme Challenge	49.50	39.90
	Ten Great Games 3	43.90	39.90
		43.90	39.90
	Ten Mega Games The Real Ghostbusters	44.90	29.90
		32.90	40.30
7	The Scout Steps Out		-
	Wec Le Mans	44.90	31.00
	Winter Edition	41780	

Hardware auf Anfrage Irrtümer und Freisänderungen vorbehalten. Bestellungen schnfüsch oder reinforusch

R. Schuster Computer Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 3770 · 4620 Castrop-Rauxel

Berstellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftzeiten Montag Preisag s.0-13.00 und 14 00-18 00 Uhr Samstag 9 00-13.00 Uhrt
Voreand nur per NN zustigt 2.00 DM Versendicesten oder Vorkasse auf Postgiro-kto. Nr. 69422-460
Postgiroamt Dortmund nustiglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zustigt 12,00 DM
Nousste light. Sörfwardeste bei jeder Bestellung kotetolos oder gegen frankrietran Nückumschlag.

Switchblade

Amiga (Atari ST, C 64) 35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) * Gremlin

Grafik: 58 Sound: 65 Schwierigkeit: mittel POWER-Wertung: 79 • 1

Niedliches Männchen kickt von Plattform zu Plattform

ie gut, daß es Helden gibt, die ganz wild darauf sind, ein 10000 Jahre altes Untier zu bekämpfen; der nahkampfgeschulte Havok ist so einer. Damit er jedoch überhaupt eine Chance hat, benötigt er ein Feuerschwert, das zertrümmert in den Tiefen der Katakomben des Monsters liegt.

sofort auf Havok stürzen. Mit drei verschiedenen Schlagarten kann er sich der Monster erwehren. Zu nahe dürfen diese ihm nämlich nicht kommen. da ihm sonst ein Teil seiner Lebensenergie abgezogen wird.

In einigen Räumen gibt es poröse Steinblöcke, die Havok mit einem gezielten Tritt beseitigt. Meistens wird dadurch der



Helden sterben nicht aus: Havok im Monsterkampf (Amiga)



Da sag noch einer, Plattformspiele wären nicht mehr "in". "Switchblade" besitzt zwar absolut keine tolle Grafik, die grau in grau gehalten ist und obendrein im gesamten Verlauf des Spiels gleichbleibt. Das schadet der

Spielmotivation aber kerneswegs. Denn der große Reiz liegt hier im Erkunden der Unterwelt, die mit jedem Schritt größer und komplexer wird. Zudem ist das Spiel so gut gestaltet, daß es in allen Räumen eine Strategie gibt, die Monster ohne Energieverlust zu besiegen. Das Spiel hat für meinen Geschmack eine hervorragende Musik, die zwar auch immer gleich bleibt, den Spielverlauf aber wirkungsvoll untermalt. Alles in allem sind das für mich Zutaten zu einem Suchtspiel, das nicht so schnell den Diskettenschacht verläßt.

"Switchblade" ist ein typisches Lauf- und Springspiel. Die Katakombe ist aus Räumen aufgebaut, die mit Steinblöcken, Leitern, Holzkisten Metallträgern vollgeramscht sind. Ein Raum bleibt auf dem Bildschirm so lange unsichtbar, bis Havok ihn betritt. Natürlich hausen hier verschiedene Monster, die sich

Weg zu einem anderen Raum frei, oder es verstecken sich dahinter Extrawaffen. Mit diesen feuert Havok Dolche, Shurikens und Feuerkugeln ab. Je tiefer Havok in die Unterwelt vordringt, desto gefährlicher werden die Gegner, und komplexer die Katakomben, Kartenzeichner werden hier voll auf ihre Kosten kommen.

Galaxy Force

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS) 39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) * Activision

Grafik: 68 Sound: 50 Schwierigkeit: mittel POWER-Wertung: 43 1 1 1 1

In der Spielhalle Top, zu Hause ein Flop



Felndliche Schiffe erschweren das Steuern in den Höhlen (Amiga)

alaxy Force" war einer der spektakulärsten Spiel-Jahres. Rasend schnelle 3Dschwindelerregende Graflk. Hydraulik und ein tolles Spielgefühl zeichnen ihn aus. Activision hat nun das praktisch Unmögliche versucht: dieses Megabyte-Monstrum auf "normale" Computer mit ihren vergleichsweise bescheidenen Fähigkeiten umzusetzen.

Die actiongeladene 3D-Weltraumhatz geht über fünf ver-schiedene Planeten. Pro Planet müssen zwei bis drei verschiedene Abschnitte durchflogen werden. Sie steuern einen wendigen Abfangjäger, der zu-nächst in bester "Afterburner"-Manier gegen ganze Geschwader von feindlichen Schiffen

seinen Mann stehen muß. Anschließend geht's ins Innere der Planeten. In einem verwinkeiten Höhlensystem muß millimetergenau gesteuert werden, um nicht gegen die Wände zu krachen. Sind schließlich alle fünf Planeten erobert, darf man zum Kampf gegen den Oberbösewicht antreten, der in einer Festung residient.

Während gesamten des Spiels nimmt die Energie des eigenen Schiffes ständig ab. Wird man von einem Schuß getroffen oder dotzt man aus Versehen gegen eine Höhlenwand oder ein feindliches Schiff, dann droht zusätzlicher Energie-Verlust. Zum Glück tauchen an bestimmten Stellen Nachschub-Flieger auf, die für frische Kraft sorgen.



Zunächst die gute Nachricht: Die Umsetzung hätte ein ganzes Stück schlechter werden können. Jetzt die schlechte Nachricht: Trotz der beachtlichen technischen Qualität des Programms, spielt sich Galaxy Force nicht be-

sonders out. Die 3D-Grafik ist zwar ordentlich schnell, trotzdem verliert man manchmal die Übersicht und muß einfach ziellos drauflos ballern. Hinzu kommt, daß man die Höhlen nur schaffen kann, wenn man öfters die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs ändert. Dies geschieht dummerweise mittels Tastatur, so daß dazu theoretisch eine dritte Hand nötig wäre. Als Umsetzung gebührt Galaxy Force zwar Lob in technischer Hinsicht, als Spiel an sich ist es bestenfalls müder Durchschnitt.





ST Magazin Extra Nr. 1:

Elektron: Brandgefährliche Absorbation von Elektronen. Quadri/Quadra/Joystick-Künstler sind angesagt. StoneReflexion: Ein energiegeladenes Action-Brettspiel. Bestell-Nr. 38727



Atari ST Spiele, Nr. 2 Break 3D: Überdimensionale Spannung im dreidimensionalen Raum. Pachall: Rundum packend. Snake: Ein tierisches Vergnügen. Bestell-Nr. 38780



Atari ST CheckMate Editor, Debugger, Kommandointerpreter. Ein komfortables Werkzeug für Programmierer.

Bestell-Nr. 38728

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik Markt&Technik-Bücher und Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler in Software Schulung

Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

Name

Straße

Bitte ausschneiden und senden an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str 2, 8013 Haar bei München





Leisure Suit Larry 3

MS-DOS (Amiga, Atari ST) 135 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik: 75 Sound: 40 Schwlerigkeit: mitte!

POWER-Wertung: 73 A A A A A A A

Leicht lustloser Larry lümmelt durchs Liebesleben

ach einem langen, entbehrungsreichem Jahr folgt neuer Stoff für alle "Larry"-Süchtigen: Das neun-Disketten-Adventure seitige "Leisure Sult Larry 3 — Passionate Patti in Pursuit of the pulsating Pectorals" ist da. Auch im dritten Teil geht's um das Thema, das immer wieder Mann und Frau in Atem hält... (nein, nicht das Tennis-Finale). Larry Laffer, Held der Story, hat praktischerweise wieder Haus. Frau und Job verloren und kann sich sofort auf die Suche nach einem passenden Flirt machen. Das tropische Eiland aus "Larry 2" hat sich inzwi-schen zur Touristenfalle ge-wandelt: Statt Abenteuerurlaub und Kokosnuß gibt's Fitneßstudio und Batida de Coco. Darob sind die Eingeborenen fürchterlich wütend. Sie kidnappen Larry, den Sie als Ver-ursacher der "Zerstörung ihres natürlichen Lebensraums" sehen. Doch das interessiert niemand — außer der Sängerin Patti, die sich fürchterlich in Larry verliebt hat. Ab einem bestimmten Punkt im Spiel übernimmt der Spieler ihre Steue-

Neben den üblichen Kleinigkeiten wie einer "Boss-Taste" oder dem frei wählbaren Lieblingsfluch im Spiel darf auf fünf "Filth-Levels" gespielt werden. Im "Mother Goose"-Modus brauchen Puritaner keine Angst vor Enthüllungen haben, während im "Total Raunchiest"-Level diverse digitale Oberweiten zur schamvollen Röte führen könnten. Um das



Al Lowe hätte sich mit dem dritten Teil der Larry-Serie lieber etwas mehr Zeit lassen sollen. Man sieht dem Programm leider an, daß es in knapp einem Jahr zusammengeschustert wurde, Im

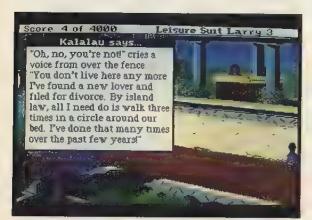
Vergleich zu "Larry II" wirkt die Story weniger einfallsreich und auch die Puzzles lassen Abenteuer-Freunde kaum vor Begeisterung aufjauchzen. "Larry 3" macht zwar Spaß, aber irgendwie hatte ich mir mehr erwartet. Da vermag auch der eine oder andere Pixel-Busen nicht viel zu retten, der mehr oder weniger motiviert über den Bildschirm wogt. Fans von Sierra-Adventures werden ganz gut bedient, aber mit Ruhm bekleckert hat sich mit diesem Programm niemand.



Sanfte Schönheiten, traumhafte Tänzerinnen; was will Larry mehr? (MS-DOS/VGA)

Alter des Spielers zu prüfen, muß man vor Spielbeginn ein paar klärende Fragen beant-

worten. Wie jeder Sierra-Abenteurer weiß, werden Larry und Patti von Bild zu Bild via Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert. Will man Larry beispielsweise zum Flirten bewegen, tippt man "flirt with girl" in die Tasten und hofft das Beste. Die MS-DOS-Version läuft mit Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Außerdem werden alle wichtigen Soundkarten, darunter Adlib und Roland MT 32, unterstützt. al



Und wieder eine Scheidung: Das war wohl nichts (MS-DOS/VGA)



Nett: Seit dem letzten Abenteuer ist Larry wesentlich feister geworden, die Insel strotzt vor Tourismus-Irrwitz, und der Urwald ist so verwirrend wie eh und je. Die Geschichte ist spritzig, die Gags werden Im Spielverlauf immer besser, ohne seicht zu werden bis dahin stimmt's.

Doch leider kommt die gute Patti ein wenig spät ins Spiel: Erst wenn man sich durch die Hälfte des Spiels gekämpft hat, darf man endlich Patti steuern — mir ist das zu spät. Außerdem sind manche Rätsel zu abwegig für das "normal geschulte Abenteurer-Hirni". Larry-Fans und Gelegenheits-Computerspieler sind wie üblich gut bedient, echte Adventure-Freaks sollten das Programm erst einmal anspielen, bevor sie (ziemlich tief) in den Geldbeutel langen.



NICHT VON DIESER WEL

TOWER OF BABEL

Tower of Babel ist ein komplexes 3 D Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3-D Grafik und unter Anwendung neuester Licht- und Schattentechniken Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß Sie Probleme und Fuzzles bewältigen, und interagieren Sie mit anderen seltsamen Kreaturen wie "Drücker", "Zieher" und "Greifer". Sie haben desweiteren die Möglichkeit, den Spielablauten Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zuhedem beliebigen.

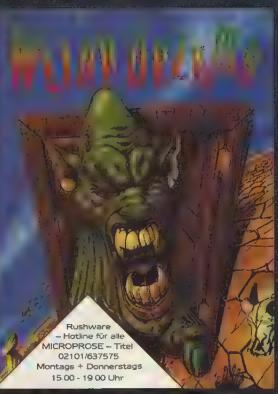
Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt in den Spielablauf eingreifen

Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Wünschen zu konstruieren.

Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Inre Preunde mit Ihrer eigenen knifflig-teuflischen Konstruktion herzus



Mehr als nur em Spiel und mehr als nur em Puzzie. Tower of Babel eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele













WIERD DREAMS

ist ein Trip durch die dunklen Korndore des Unterbewußtseins - ohne Aussicht auf schockmildernde

Sie werden sich wiederfinden in einer Welt der Alptraum skuriler Kreaturen, unheimlicher Augen und seltsamer Geschehnisse, einer Welt, die auf dem Kopf steht Weird Dreams ist aufregend. Eines der bizzarsten Konzepte, die bislang auf einem Computer zu sehen waren und weniger ein Spiel als vielmehr eine Erfahrung



MASTERS OF STRATEGY

Moonwalker

Amiga (Atari ST) 49 bis 69 Mark (Diskette) * U.S. Gold

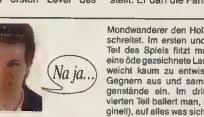
Grafik: 51 Sound: 15 Schwierigkeit: mittel POWER-Wertung: 40 9 9 9 Spielerisch »bad«, kein »thriller«

aum zu glauben, welche Probleme Rockstars zu bewältigen haben: Kaum kommt Michael Jackson aus den Filmstudios, wird er auch schon von seinen Fans verfolgt. Im ersten Level des

Spiels muß er auf dem Studio-Gelände herumliegende Gegenstände finden, um sich daraus eine Verkleidung zu basteln. Michaels Flucht wird aus der Vogelperspektive darge-

die ansonsten so tänzerische

Leichtfüßigkeit des echten Jack-



Da sich die Programmierer eng an die so gut wie nicht vorhandene Handlung des Films hielten, ist es nicht verwunderlich, daß der son Lüge.

stellt. Er darf die Fans nicht an sich herankommen lassen, da Mondwanderer den Holzweg besie ihm sonst eine seiner 20 schreitet. Im ersten und zweiten Platin-Schallplatten Teil des Spiels flitzt man durch entwenden und er somit das Spiel von eine öde gezeichnete Landschaft, weicht kaum zu entwischenden vorne beginnen darf. Danach Gegnern aus und sammelt Geschwingt Michael sich auf ein genstände ein. Im dritten und Motorrad, um schleunigst das vierten Teil ballert man, (sehr ori-Filmgelände zu verlassen. Inginell), auf alles was sich bewegt. zwischen ist der böse Mr. Big Die Animation der Sprites straft mit seinen Schergen hinter Mi-



Spielerisch ein derber Mißklang (Amiga)

chael her. Michael muß in der

Stadt herumliegende grüne

Kugeln aufsammeln, um sich

so in den Flitzer zu verwandeln und den Verfolgern zu entkommen. Das Spiel läuft ähnlich ab wie der erste Level.

Im dritten und vierten Teil des Spiels kämpft Michael einmal mit einer Maschinenpistole und einmal als chromblitzender Riesen-Roboter gegen die Söldner des Mr. Big. Mit einem Fadenkreuz muß man auf die Wichte zielen, ohne dabei gefangene Kinder zu treffen. hf





Hard Drivin'

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
70 Mark (Diskette) * Tengen/Domark

n der Spielhalle ist man mit zwei Mark dabei: Man dreht den Zündschfüssel, tritt die Kupplung, hackt den ersten Gang rein und braust los — ganz wie beim eigenen Auto. Die Simulation, die so ein tolles Fahrgefühl vermittelt, heißt "Hard Drivin'" und wurde von Atari Games in Amerika ent-

wickelt. Für die Amiga-Umsetzung wurde extra ein deutscher Computerkenner bemüht: "Star Wars"- Programmierer Jürgen Friedrichs setzte sich an die Tastatur.

Bevor man sich auf die Piste schwingt, wählt man zwischen Gangschaltung oder Automatik. Hartgesottene schalten sel-



Jürgen Friedrichs hat in technischer Hinsicht saubere Arbeit geleistet. Die 3D-Grafik ist äußerst flott und steht dem Arcade-Original kaum nach. Was er natürlich nicht umsetzen konnte, war die Hydraulik, den stilechten Schalthebel, das Lenkrad — also alles das, was den Automaten so ein-

zigartig macht. Zudem hat er sich bei der Steuerung einen kleinen Schnitzer erlaubt. Meiner Meinung bricht der Wagen viel zu schnell aus. Selbst wenn ich mit laschen 50 Sachen in die Kurve fahre, rutscht mir der Blechkübei von der Straße.

Obwohl mir persönlich "Stunt Car Racer" wesentlich mehr Spaß macht, kann man "Hard Drivin" durchaus spielen, ohne von Schreikrämpfen geschüttelt zu werden. Im Gegenteil: Mal 'ne Runde drehen, ist ganz unterhaltsam. Doch ein paar Strecken mehr hätten wirklich nicht geschadet

ber. Außerdem wählt man, ob man mit Maus, Joystick oder Tastatur steuern will. Ebenfalls einstellbar: Rechts- oder Linksverkehr sowie drei Schwierig-

keitsstufen. Dann geht's ab auf den kurvigen Rundkurs, den Sie so schnell wie möglich absolvieren sollen. Am Straßenrand finden Sie Details wie Häuser, Straßenschilder und eine Kuh. Sollten Sie mit ihr kollidieren, protestiert sie mit lautem Gemuhe. Sie sollten sich allerdings kümmern, auf der Strecke zu bleiben, schnell zu fahren und mit keinem Entgegenkommenden zu kollidieren. Wenn Sie auf einen Wagen prallen, bekommen Sie's noch mal in Zeitlupe gezeigt.

Ein paar Meter nach dem Start geht's rechts ab zu Stunt-Strecke. Hier erwarten Sie eine sprunghafte Sprungschanze, ein luftiger Looping und eine fiese Steilkurve. Wenn Sie nicht abbiegen, folgen Sie der Speed-Strecke, auf der Sie den Wagen richtig ausfahren können. Sollten Sie - wider Erwarten - unter zwei Minuten Rundenzelt bleiben, kommt der "Phantom Photon" angebraust. Er ist schnell und gemein, Sie sollten schneller und gemeiner sein. Die zehn erfolgreichsten Raser dürfen sich in die High-Score-Liste eintragen (die aber leider nicht gespeichert wird).



Stunt oder Speed, das ist die Frage (Amiga)



Der Laster war länger als erwartet: ein Crash in Zeitlupe (Amiga)



Den Automaten sollte man allen Fahrschütern empfehlen: Nirgends kann man so herrlich ohne Führerschein Autofahren ternen wie bei Hard Drivin' (außerdem gibt's weder Blechschaden noch Blessuren). Da bei der Computerumsetzung die aufwendige Austratung des Automaten wegfällt, steht das Spielprinzip ziemlich nackt da. Und schon zeigen sich

Schwächen: Ein Speed- und ein Stunt-Kurs sind nicht gerade viel, die Steuerung ist verflucht vertrackt, und das "Teuflisch rumrasen und Runden drehen"-Spielprinzip gibt auf Dauer nicht allzuviel her - schade.

Das Programm spielt sich recht gut, wenn man die Steuerung einmal im Griff hat Es ist alles da, was den Automaten auszeichnet, außerdem ist die 3D-Grafik schön flott. Leider stürzt Hard Drivin' manchmal in die Abgründe des ewigen RAMs, außerdem ärgert der eine oder andere Bug: Wenn ich plötzlich ohne Grund statt auf der Straße danebenfahre, finde ich das einfach ärgerlich.

OWER PLAY: Bill, in den Simulationen von Microprose sind die Sowjets meistens die "Bösen". Dieser militärische Aspekt wird oft kri-

Wild Bill Stealey: Weißt Du was? Die meisten von uns Militär-Leuten spielen lieber "Cowboy und Indianer", als daß sie erschossen werden. Ich bin sehr für eine Verbesserung der Beziehung zwischen den Supermächten. Absolut, denn dann müssen meine Steuergelder nicht für nukleare Bomber ausgegeben werden. Aber wenn die Welt das in 18 Monaten ändern will, was sich vorher in 40 Jahren entwickelt hat, mußt Du immer vorsichtig sein. Sobald wir uns zurücklehnen und sagen: "Uff, das ist großartig, laßt uns alle Freunde sein und zusammen ein Eis essen gehen", knallt Dir irgendein schlechter Bursche In Deinen Hinterkopf. Was machst du dann? Ich bin absolut für gute Beziehungen, ich liebte es, als die Russen mit einigen unserer Top-Jungs im Pentagon herumspazierten. Aber wann immer wir uns auf das Gute im Menschen verlassen, wird jemand nicht gut sein. Das ist meine einzige

POWER PLAY: Würdest Du in Zukunft Eure Software gerne in der UdSSR verkaufen?

Wild Bill Stealey: Eine Sache war sehr aufregend, als damals "Nato Commander" herauskam. Einer unserer Händler in New York City rief mich eines Tages an und flüsterte: "Bill, Bill, Bill! Rat mal, was passiert ist! Vier Typen in Trenchcoats mit osteuropäischem Akzent waren gerade hier und haben zwölf Nato Commander gekauft. leicht waren es Russen?" Ich meinte: "Hey, warum nicht, wenn sie das Spiel mögen, würde ich gerne ihre Meinung wissen." Also: Jeder kann unsere Programme spielen. Im Moment exportieren wir sie nicht im großen Stil in die UdSSR, doch wenn das mai der Fall sein wird, bauen wir in M1 Tank Platoon auch eine Option ein, um die Seite zu wechseln. Wenn es dort einen Markt gibt, könnt Ihr darauf wetten, daß ich da sein werde. Es wäre ja traurig, wenn die Leute dort immer nur "Tetris" spielen müßten ... Sorry, das ist mir

jetzt so rausgerutscht.

ziemlich lange, bis Eure neuen Simulationen wie "F-19" oder "M1 Tank Platoon" vom PC auf ST und Amiga umgesetzt wer-

Wild Bill Stealey: Es gibt da zwei Probleme. Die PC-Versionen sind sehr umfangreich: außerdem brauchen wir viel Prozessor-Power. Die CPU des Amiga läuft etwa mit 7 MHz, die eines ST etwa mit 8 MHz. 10 MHz ist aber das Minimum, das wir für die MS-DOS-Versionen empfehlen. Es gibt ATs mit 12, 16 und mehr MHz, die wir auch brauchen, um die flie-Bende Animation der 3D-Grafik zu schaffen.

Allein die Datenmenge von F-19 macht den Amiga verrückt. Wir haben 600 Radarstationen, 300 Landebahnen, 3000 Gebäude, 900 unter-

schiedliche Arten von Objekten und 250 Millionen Quadratmeilen Landschaft - alle simuliert. Das ist groß, groß, groß und es muß in Echtzeit gemacht werden. Wir müssen einige Programmiertricks herausfinden, damit die Umsetzungen vernünftig laufen. Mit ST und Amiga ist nichts falsch; sie sind einfach nicht so schnell, wie wir es gerne hätten. Es sind großartige Computer mit tollen Farben und Sound. Aber das ist nicht der entscheidende Faktor. Der entscheidende Faktor ist: Wie schnell rennen diese Nullen und Einser durch den Computer? Es gibt eine Menge Leute. die behaupten, sie schaffen superschnelle Grafik auf dem-Amiga. Schau Dir ihre Spiele an: Sie können dir ein wirklich

schönes rotierendes Objekt zeigen - eln rotierendes Objekt. Ihre Grafik ist wunderbar, aber das Programm nicht sehr komplex. Und wir stecken gerne Realität in alles, was wir machen.

M1 Tank Platoon ist jetzt auf dem PC herausgekommen und wir arbeiten bereits an den ST/Amiga-Versionen. Wir haben uns jetzt einen neuen Cross-Compiler geschrieben, der uns helfen wird, den Umsetzungs-Prozeß zu beschleunigen.

POWER PLAY: Habt Ihr vor, jedes Programm auch für ST und Amiga umzusetzen oder kann es eines Tages passieren, daß eine neue Microprose-Simulation nur für PCs

erscheinen wird?

Wild Bill Stealey: Das ist Immer möglich. Es hångt wirklich davon ab, wie sich der Markt entwickeln wird. Wenn z.B. der ST verschwinden sollte, werde ich keine Software mehr für ihn anbieten. Die Entwicklung eines neuen Programms kostet mich zwischen 200000 und 1000000 Dollar. Nun, wenn ich eine Million in die Entwicklung eines Programms wie F-19 stecke, muß ich sicherstellen, daß ich dafür etwas zurückbekomme. Wir haben gerne unseren Spaß, aber wir sind auch in einem Busineß. Wir haben weltweit fast 200 Angestellte. Sie haben Familien, eine Hypothek auf ihrem Haus, Ratenzahlungen fürs Auto usw. Wir müssen in der Lage sein, daß unsere Leute ihr Auskommen haben und das schaffen wir, indem wir unsere Produkte verkaufen

POWER PLAY: Durch den Kauf von Telecomsoft (Firebird und Rainbird) sowie die Gründung der neuen Labels Micro-Style und MicroStatus hat Microprose letztes Jahr stark expandiert. In der Vergangenheit lautete die Firmen-Philosophie immer, wenige, qualitativ hochwertige Programme zu veröffentlichen, ist jetzt zu befürchten, daß das neue Motto "Masse statt Klasse" heißt?

Wild Bill Stealey: Telecomsoft hat eine Reihe guter Produkte in einem Segment des Marktes, das wir nicht ansprechen, ich glaube, daß von allen Computerspielern nur etwa 25 Prozent militarische Simulationen mögen. 75 Prozent stehen auf Actionspiele, Rollenspiele, tolle Grafik. Ich meine, wie er-

■ Microprose-Boß "Wild Bill" Stealey (rechts) ist nicht von Pappe: Hier posiert er neben einem Bildnis mit Flieger-Kluft





klärt Ihr Euch die Popularität von "Defender of the Crown"? Nicht durch das Spielprinzip, sondern durch die wundervollen Bilder. Es gibt also 75 Prozent des Markts, die wir mit un-



"M1 Tank Platoon" ist ein Hit auf MS-DOS-PCs.

seren Simulationen nicht ansprechen. Vor allem der europäische Markt ist total anders; seine Hauptzielgruppe sind 12- bis 18jährige. Wenn ich bei denen das 204 Seiten starke Handbuch von M1 Tank Platoon auf den Tisch fallen lasse, sagen die meisten nur: "In den Papierkorb damit, das ist mir zu kompliziert. Gebt mir einen Shoot'em-Blaster."

Es gibt einen Platz für "Rick Dangerous" auf dieser Welt das ist ein witziges, kleines Arcade-Spiel. Es gibt einen Platz für "Weird Dreams". "Stunt Car Racer" ist ein wundervolles Rennspiel. Es gibt jetzt die Umsetzung eines Rennspiels aus der Spielhalle. Aber es hat nur eine Strecke mit einem Looping, den man dann 900mal durchfahren kann. Stunt Car sieht nicht ganz so hübsch aus wie dieses Programm, aber es spielt sich besser - Okay?

Die maximale Anzahl von Spielen, die Ihr nächstes Jahr von Microprose sehen werdet, ist zehn auf den Style/Status-Labels. Microprose USA wird 1990 vier starke PC-Titel herausbringen; ich habe sie schon gespielt, aber ihr noch nicht - ätsch! Ihr werdet also vier aus den USA sehen und maximal zehn aus England vielleicht auch weniger, denn diese zehn müssen an mir vorbeikommen und ich kann schon ein rechter Quälgeist sein. Und ich werde Änderungen machen lassen - oder sagen "He, Jungs, ihr habt einen tollen Job gemacht; wir ändern überhaupt nichts." Wir werden weiterhin nur qualitativ hochwertige Programme herausbringen, aber eine breitere Basis des Markts ansprechen.

POWER PLAY: Welche älteren Programme spielst Du in Deiner Freizeit am liebsten? Wild Bill Stealey: Meine Familie und ich hatten uns eine Ferienwohnung am Strand für den Sommerurlaub gemietet. Wir hatten drei Computer dabei, an denen vier Kinder sa-Ben: Meine drei und ich. Wir spielten alle "Pirates", um herauszubekommen, wer das hübscheste Mädchen heiraten konnte, wer alle vier Verwandten zuerst finden konnte, usw. Wir hatten zwei PCs und einen C 64 in unserer Ferienwohnung laufen und meine Frau wurde verrückt. Sie sagte. "Warum bin ich an diesem Ort? Dort ist der Strand, es ist sonnig. Warum hängt ihr an den Computern?" Wir sagten: 'Ruhe, wir spielen Pıratesi"

Dann war es spät am Abend, die Kinder lagen schon im Bett und meine Frau und ich schauten uns die Nachrichten im



"Pirates" zeigte, daß auch "friedliche" Simulationen Erfolg haben

Fernsehen an. Ich setzte mich dann noch an einen PC, startete "Red Storm Rising" drehte die Adlıb-Soundkarte ordentlich auf. Es war halb zwölf Uhr nachts und bei mir ging der dritte Weltkrieg in voller Lautstärke los. Innerhalb von 30 Sekunden erhielt ich zwei Anrufe, es waren die Bewohner der Nachbarhäuser: "Würden Sie den dritten Weltkrieg da drüben bitte etwas leiser stellen?"

Mittlerweile schleppe ich überall einen Laptop mit mir herum. Wenn ich im Flugzeug auf meinem Laptop eine Simulation spiele, versuche ich gleich, ein paar Programme an alle Leute zu verkaufen, die um mich herumsitzen. Es gibt drei Leute, die niemand gerne in einem Flughafen trifft: Einen Versicherungsvertreter, denn er wird versuchen, Dir eine Versicherung zu verkaufen; Mitglieder religiöser Sekten, denn sie fragen Dich nach elner Spende und den Präsident von Microprose, der Dich fragen wird, ob Du einen Heimcomputer besitzt: "Sind Sie verrückt? Sie haben keinen Heimcomputer?"

Mit Bill Stealey sprachen die POWER PLAY-Redakteure Michael Hengst und Heinrich Lechardi

Versand Service

Andreas Albert & Partner Sperberweg 26 8038 Gröbenzell

Tel. 08142/8273 24 h Hotline 08142/53912

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h

C64							
U04	RASS	Orner.	HARD DROWN ST		14.10	HIGHWAY PATROL "	HUD III.
IALCOTON		31,00	HARPOON		90,00	HILLSPAN DT	\$40,00 00.
DATE OF THE PARTY OF		24.00	HAWARAN OUTSET PERSON BE	Dies	39,80	HOUND OF SHADOW	46,01 16,
ATTO ECHERS DT.		94,80	HEROES OUEST		97,00	TO YOU CAMPON ARMORE	40,02 40
EACH YOLLET OT "	27.00	37 mg	HOYLE BOOK OF GAMES		På BO	MPESTATION *	10.00 10.
MARBLY HALLB COP		37,80	HOLANA JONES 3 AUV DT		(61,00)	ortynmetable and a	(O,III (O.
LOCUMONEY		39,90	INDIANAPOLIE 168		65.80	MON CORD OT	84,85 64
LOODWYCH DY		37,00	INTERPHANI		63,80	IT CAME I'M DESSERT I ME DY	74.
LUE ANGEL 66 DE		37,80	JOURNET		80,00	TANNOT TOWNS	46,00 50,
ILEM ANGEL & D'Impelmulater *		45,10	HORSE SUREY 4		66,80	KACIER OT	94.86 PL
REBUILD		60,95	LEGURE GUT LARRY 3		98.80	KINGS OF MEDUSA OT	20,34 90.
AHAL		27,90	MEHACE		\$40,000	LAS* PATROL	49.86 10,
THE CHARMON STREET		44.9D	MENERY MANAGER OL .		90,34	LEGUES SUF LANSY?	Pip.
PEABE H Q DT	37.95	37 90	HAMOEN CLUII		46.76	LIGHT FORCE OT	30,00 30.
COM UP HITE DT	31,90	64,90	SHITAMIPLATORN OF		64.00	LIVE AND GEATH!	65.30 AL
TO SONOS SHUKA BHT TO SERLE		87 TO	HELITONIANCIUS DI		66,00	LIVIUSPOOL (BOCCESS)	40.00 40,
ACTER .		47,90	MENER MIND '		90,III	LORG OF THE RESIDE SURE DT	71
OUBLE OPAGON 2	27,50	32.WD	HORTH & SOUTH OT		04.00	MANILON DY	86,10 66;
		38,95	ONEGA		66.00	MATRIX MERALIDERS	38.30 39.3
MADON WAVE		36,80	POPOLUS DT		64,00	MIDWINITER DT	56,90 50.1
M DOOMS REVAMOE DT		37,80	POWERSOAT 1		65,III	TO RECHEMEN	48,60 48,1
	24,00		SOM COTT OT		106,310	HEVER MIND	JULIO SIL
THE OF HORUS		38,80	SOUNDKARTE IN! BERINGS		209.00	NULL BARRIORS 07	48,90 46.1
14 TOMCAT		DILING	SPACE PODUS		66.pd	HORTH AND SCUTH DT.	DELEG SEL
18 COMMATPLOT DT 1		67.Bd	STAR COMMAND		79,88	CHIERCA	68L85 88L
TOHTHO SOCCER		37,80	STAROLERY 3		Pd,80	DIFFERENCE THANSON OLD ST	FILTER BELL
COTTON . DR OF THE VEAL OF		34.00	STARTHER FINAL PROMISER OF		60.50	P 41 DT *	50,00 50.1
OUTPALLER OF THE YEAR 2 OF	22 mg	Set me	STRIDER		50,10	PRIBALL WARRY	46,60 56,1
PEAT COURTS OF	47,00	37,80	TEST DRIVE #		67.30	PHATEL	III.30 1
MURCH DRIVEN DT		34,80	THESE PINES HOUSE		88 80	POOL OF RADIANCE *	50,00 50,0
CSTAGE DT	27,00	11.00	THIRD COURSES		84,50		95.00 04.0
TO DRO POR	ar, eu	34,80	TY SPORTS FOOTBALL OF		F4,90	POPOLUS DAFA DIRE DT	28,80 28,1
VARMOR.	- 1	54.90	WATER GETTER FICTIOCITY		8439	PROPERTY OF	SUR BU
UKUNDOL (ROCCER) .		17.90	WOLF PACE		67.90	REMPOW ISLAND "	20,00 30,
GOOWALREN		17.80	XENON I		63.90	RED STORM RESIDE	94.85
BAJA WARROOMS DT.		17.59	GREAT COURTS OF TEMPE OT		64.99	ROCK & ROLL DY	H5.80 50.5
PL MAPERIUM DT.	17,80	54,34	HAND BALL I		86.00	H A L MOHOWBY ELL	(UL) 10.
MEGA		R.FI	PORTED BOALD II			SEVEN GATES OF JAMBALA	40.00 90.0
FEMATION NEPTUN DT.		17,90		and the		SHUPPLE PACK CAPE	9.89 49.
PENATION THUNDERBOLD OF		-		ST	AMI	SAM CITY OF	77.1
CTIONARY BT	- '		ARRONNE RANGER		19.90	ESS. Princip (s)	72,
CWERROAT "		0/E	AURTERLIFE DT	84.50	86,93	SPACE ACE	PIL
	25.90	14.00	AGUAYERTURA	71.30	78.50	SPACE QUEST 3	72.30 79.1
OGA N POLL DT.	4000	7.50	BATMAN THE MOVIE DT	46,50	84.90	STAT COMMAND	HT,IID 47.5
HINOST DT		17.00	BATTLESGUADRON DT		34.50	STARPLITE	100.1
BH CITY DT		44,103	BERLIN CAST PRINTER DT .	84,60	64,90	STANTINGS PHAN, PROSTUDE .	88,80 340
PACE HARRIER 2		14.90	BLUE ANGEL OF DE	8430	1430	STELLAR CRUSADE	741
TANTHEE OF		17.50	BLUE APOSELS (Flugalancipaer)		46,60	ETOPMICOPIO OT	48,00 46,1
TEEL DANNOTH		46,90	BODG RADNERS SOCCER	-	-	ETDMY SO FAR 3	45.50 4U
TORM ACRORS EUROPE		HL90	CARAL DT	40,00	10,00	BLAMMER EDITION DY	500,000 500,0
LINDER		17,00	CHAOS STRIKES BACK	54,80		SUPER WONDERSON OF	48,00 59,0
TUNT CAR RACER	71,90	17.00	CHARLE O DE	49,00	P8.80	SURVIVOR	TOURS BALL
UPER WONDERSOY DT.	Product of	17,90	DAY OF THE PHARAD DY	84.86	64.80	1008W 07	AGURD PAU
WE AT THE PERSON AND		27.00	DAY OF THE WINCH	\$4,60	\$1,00	TOWER OF SAMO. "	SERVICE SELECTION
			DOOR OF WAR		46.00	TURBO OUTRUR DT	99.95 10.1
LINIED CRETINUM	1	10.00	DOUBLE DRAGON 2 DT	40,00	48,80 59,80	TURBO OUTNUM DT	98,90 16.1 74,1
UNIED CRITICIN NTOUCHABLES	a7.90	38.86 37,90	DOUBLE DRAGON 2 DT	49,80	48,80 59,80 59,80	TURBO OUTRUS DT TY-SPORTS BASKETSALL DT. * UNITOUCHAIR ES DT	98,99 98,1 74,1
UNIO OLITRIN NTOUCHABLES RING ORGANS	27,90 2 37,80	34,90 37,90 38,50	SOCIEDE WAR SOUBLE BRADON 3 DT BRAGONS OF FLAME	40,00	59,80 59,80	TY-SPORTS BASKSTRALL DT. *	98,80 16. 74, 48.90 82
IMBO OUTHUN MTOUCHABLES RING ORRANS * -OUT OT.	a7.90	34,90 37,90 38,50	DOCE OF WAR DOUBLE BRADON 2 DT DRAGONS OF FLAME DRIVN FORCE	49,60 54LBG	59,80 59,80 59,60	TY-SPORTS BASKSTRALL DY. * UNITOUCHABLES DY WARP	90,30 10. 74, 40,90 42. 60,86 50.
IMBO OUTHUN MTOUCHABLES RING ORRANS * -OUT OT.	27,90 2 37,80	34,90 37,90 38,50	SOME OF WAR SQUARE DRADON J DT DRAGONS OF FLAME DRIVE FORCE ON DOGMS REVENCE DT	49,80 541,80 581,80	59.80 59.80 59.80	TY-SPORTS BASKSTRAGE DT. * UNITALITY DT. BERNETS WALD STREETS	50,300 IA. 40,500 42. 40,300 10. 50,800 10.
IMBO OUTHUN MTOUCHABLES RING ORRANS * -OUT OT.	27,90 2 37,80	34,90 37,90 38,50	DODE OF WAR DOUBLE DRADON J DT DRAGONS OF FLAME DRIVE FORCE ON DOOMS REVANGE DT OURGEOMMASTER OT (1989)	49,80 591,80 593,80 65,00	59,80 59,80 59,80 59,80 96,00	THE PORTE BARRETHALL DY. * UNITAL STREETS XENO 2 MEGABLAST DY	90,300 100,74U 40,500 62U 40,000 50U 90,000 50U
ON DESTRUMENT OF THE PROPERTY	37.90 1 37,80 1 37,80 1	37,90 37,90 38,90 37,95	DODE OF WAR DOUBLE DRADON 2 DT DRAGONS OF FLAME DRIVW FORCE ON DOOMS REVANCE OF OUNCEOWNASTER OF (1MB) OYNAMIC DESCRIPTION	49,80 541,80 581,80 65,00 64,90	59,80 59,80 59,80 59,80 96,00 95,00	THEORY BARKETHALL DT. * WARP WARP WARP WARP WARP WARP WARP WARP	90,300 100 740 40,500 621 90,500 301 90,500 501 90,500 501
ONIO DETTUNI POLICIARLES POLIT DE BM H ATTACE SUBMARINE	37.90 1 37,80 1 37,80 1	37,90 37,90 38,90 37,95	DOCE OF WAN DOUBLE DRADON J DT DRAGONE OF FLAME DRYW FORCE ON DOORS REVANCE OF OUNCEONMAINTER OT (*MB) DYNAMIC DESUGDER E.S. E.	49,80 59,80 59,80 65,00 64,90 59,80	59,80 50,80 50,80 50,80 96,00 94,80	THEORY BARKETHALL DT. * WARP WARP WARP WARP WARP WARP WARP WARP	90,300 100 740 40,500 621 90,500 301 90,500 501 90,500 501
UNID DETRUM POTOUCHABLES PERO OPERALS	37.90 1 37,80 1 37,80 1	37,90 37,90 38,90 37,95	DOGS OF WAR DOUBLE DORADON 3 DT DRAGONS OF FLAME DRIVE FORCE ON DOGS REYANDS OT OURGEOWNASTER OT (1989) SYLAMO DEFUCIOR E.S. T. EYE OF HOPUS OF	40,60 541,60 541,60 60,00 64,00 54,80 54,80	59,80 59,80 59,80 59,80 94,00 94,80 84,90	THEORY BARKETHALL DT. * WARP WARP WARP WARP WARP WARP WARP WARP	90,300 100 740 40,500 621 90,500 301 90,500 501 90,500 501
UNID DETRUM MYDUCABLES PEND ORGANS	37.90 1 37,80 1 37,80 1	37,90 37,90 38,90 37,95	DOCE OF WAN DOLLE DENACH OF DAGGORS OF FLAME DRIVE FORCE OF DOCES REVENUE OF OWNOLONEASTE OF (MB) OYNLAME DESUGGER E.S. T. EYE OF HORUS OF FILE FAL DONE FILE FAL	40,80 59,80 59,80 65,60 64,90 59,80 84,90 67,60	50,00 54,00 50,00 64,00 64,00 64,00 64,00 72,00	THE PORT IS ASSETTANCE OF THE PORT IN T	9630 RO 9630 RO 9640 RO 9640 RO 9640 RO
UNID DEPART PRODUCTION OF THE PROPERTY OF THE	37.90 1 37,80 1 37,00 1	77,90 37,90 34,30 17,95 17,95 18,86 14,85 14,85	DOGS OF WAR DOUBLE DORADON 3 DT DRAKON'S OF FLAME DRIVW FORCE ON DOGGS REVANGE DT OUNGEOMNASTER DT (1488) EA. T. EYLAMO CORLUCOCH EA. T. EYE OF HORUS OT F16 FALDON ST F19 REFALLATOR	40,00 54,00 54,00 65,00 64,00 54,00 54,00 64,00 64,00	59,80 59,80 59,80 98,80 98,80 98,80 84,90 72,80 84,90	THE PROPERTY BANGUTAGE OF THE PROPERTY BANGUTAGE OF THE PROPERTY BOOK 2 SECURITY OF FOUND OF THE PROPERTY OF T	9630 NO 9630 SZ 9630 S
UNIO DUTTUM WYOUGHABLES PAN ORGANIS BU BY BY BY BY BY BY BY BY BY	37,90 37,80 37,00	14,500 17,500 14,500 17,605 18,600 18,600 18,600 18,600 18,600	DOUBLE DEFINANCE OF PLANE DUMAL DRANGON J DT DRAGONE OF PLANE DRIVEN FORCE OF ON DOORS REVANCE OF OWNERS OF PLANE THE PLANE OF FIRE PLANES OF	50,00 50,00 50,00 54,00 54,00 54,00 67,00 64,00	59,00 59,00 59,00 96,00 96,00 96,00 84,90 72,00 84,90 46,90	TY-SPORTS BARROTTIMAL DT. " INFORMATICS DT WARP WALD STREETS SERIOR 2 SEGABLAST DT ROUT DT PC ENGIN MICHESTORY THE STREETS MICHESTORY MICHESTO	MARIO NO.
UNID DUTTUM PETONICHAE BM OF ATTACH, SUBMARINI ATTACH, SUBMARINI ACTACH, SUBMARINI	37,90 37,80 37,80 3	14.50 17.50 14.50 17.60 17.60 18.60 18.60 18.60 18.60	DOUBLE DEFINANCE OF FLAME DOUBLE DEFINANCE OF FLAME DEFINANCE OF FLAME DEFINANCE OF THE OFFICE OF DOCUMENT OF THE OFFICE OF DOCUMENT OF THE OFFICE OF THE OFFICE OF THE OFFICE OF	40,00 54,00 54,00 65,00 54,00 54,00 67,00 68,00 68,00	14.00 14.00 14.00 64.00 64.00 64.00 64.00 64.00 64.00 64.00 64.00 64.00	TO POST RESIDENCE OF THE POST	90,00 100 100 100 100 100 100 100 100 100
INTED DEFTRUM PETOLOGIALS OUT OF. BM BM BM ATTLE SUBMAPME ATTLE OF MAPOLEON LOOS MORE LOOS MORE DEFTRUM LOOS MORE DEFTRUM LOOS MORE LOOS MORE LOOS MORE DEFTRUM LOOS MORE	37,90 3 37,80 3 27,00 3	17.50 17.50 17.60 17.60 17.60 17.60 18.60 18.60 18.60 18.60	DOUGE DEPARTON ; DT DALAGONS OF FLAME DEVENT POLICE DT OUNGE ON THE DE OUNGE ON A STEE DT (*1889) OWNERS ON A STEE DT (*1889) FIGURE AND OUT OF THE DEPART OF THE DEVENT OF THE DEVENT OF THE DEPART OF THE DEVENT O	機(的) 5年3月 (利) (利) (利) (利) (利) (利) (利) (利) (利) (利)	14,00 10,00	TY-SPORTS BARROTTIMAL DT. " INFORMATICS DT WARP WALD STREETS SERIOR 2 SEGABLAST DT ROUT DT PC ENGIN MICHESTORY THE STREETS MICHESTORY MICHESTO	90,00 100 100 100 100 100 100 100 100 100
UNID DUTTUM PRODUCHAL ES FORD ORGANS -OUT 'DE GATTACE SUBMARRHE ATTACE SUBMARRHE ATTACE SUBMARRHE LOOD HORE' LOOD HORE' LUIS ANGULE DE LUIS A	37,90 3 37,80 3 27,00 3	17.50 17.50 17.60 17.60 17.60 17.60 18.60 18.60 18.60 18.60	DOGE DF WAR DOUBLE DEALDON'S DT DALAGONES OF FLANDE DE DOGES PLANDE DE DOGES PLANDE DE LOCK DE DOGES EL L DE HORLES OF FLORE FLORE DE FLORE FLORE DE FLORE FLORE DE FLORE FLORE DE FLORE FLORE DE FLORE FLORE DE FLORE FLORE DE PLONE FLORE DE	40,00 54,00 54,00 65,00 54,00 54,00 64,00 60,00	54,00 54,00 50,00 94,00 94,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00	TY-SPORT'S RABOUTHAGE DT. " SERTOLO-VARIER BY SERVICE STREET SERVI	90,00 100 700 700 700 700 700 700 700 700 7
INTO DEFINAL SPECIAL S	37,90 3 37,80 3 27,00 3	17.50 17.50 17.60 17.60 17.60 17.60 18.60 18.60 18.60 18.60	DOME DY WAR DOMESTIC PROPERTY OF DANAGONES OF FLAME DELIVEY CONC. OF DECOMES SEVENCE DY OF DECOMES SEVENCE DY OF LOOK SEVENCE DY FLAME DESIGNATION OF THE PROPERTY OF SCHEMETER SOMEON DECOMESTIC PROMEST DY DEMOCRATE SOMEON DECOMESTIC PROMEST DY DEMOCRATE SOMEON DEMOCRATE SOMEON DEMOCRAT	機能 (株)(の ((((((((((((((((((54,00 54,00 54,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00 64,00	TO POST RESIDENCE OF THE POST	90,00 100 700 700 700 700 700 700 700 700 7
INTEL DESTRUM PRODUCTION OF THE PRODUCTION OF TH	27,90 37,80 27,00	14.50 17.50 14.50 17.60 17.60 18.50	DOME DY WARM OF THE CONTROL OF THE CONTROL OF TABLE OF THE CONTROL	機能 機能 (株成) (株成) (株成) (株成) (株成) (株成) (株成) (株成)	50,00 50,00 50,00 60,00 64,00	THE POST IS RESIDENT AND THE POST OF THE P	94,90 HO 101 HO
UNIO DEFINARION PROPOLICADA ES PERSO DE ALES PERSO DE ALES PERSO DE ALES PERSONA DE ALES PERSONA DE LA COLUMNA DE	37.80 37,80 27.80	14.50 17.50 14.50 17.60 17.60 18.50	DOME DY WANT OF OUR OWNER, DE NACH CAN SERVICE OF OUR OWNER, DE NACH CAN SERVICE OF OUR OWNER OWNER OWNE	40,000 50,000 60	59, 90 59, 90 191, 90 59, 30 96, 50 96, 50 9	TYGENOT BARROTTER, DT. " CONTROLLED TO THE CONT	90,30 (10) 40,30 (42) 40,40 (42) 50,40 (42) 60,40 (42)
PERIO DELATE SOLUTION DE LA CALLA SOLUTION DE LA CALLA SUBALAMENTA DE LA CALLA SUBALAMENTA DE LA CALLA SUBALA SUBA SUBALA SUBALA SUBALA SUBALA SUBALA SUBA SUBALA SUBALA SUBALA SUBALA SUBALA SUBALA SUBALA SUBA SUBA SUBA SUBA SUBA SUBA SUBA SUB	37,30 37,80 37,80	20.00 27.0	DOME OF WARM OURSELD WARDOW 2 DT OURSELD WARD WARDOW 2 DT OURSELD WARD WARD WARD WARD WARD WARD WARD WAR	機能 機能 例。	39,90 59,90 59,90 59,90 94,90	THE PROPERTY BANDOTT BALL, DT. " OFFICIAL PROPERTY BY THE PROPERTY BY BOOK 2 MINERAL PROPERTY BOOK 2 MINERAL PROP	94,90 NO 742 NO
UNIO DEFINARION PROPOLICADA ES PERSO DE ALES PERSO DE ALES PERSO DE ALES PERSONA DE ALES PERSONA DE LA COLUMNA DE	37,80 37,80 37,80	14.50 17.50 14.50 17.60 17.60 18.50	DOME DY WANT OF OUR OWNER, DE NACH CAN SERVICE OF OUR OWNER, DE NACH CAN SERVICE OF OUR OWNER OWNER OWNE	40,000 50,000 60	59, 90 59, 90 191, 90 59, 30 96, 50 96, 50 9	TYLEPOTT BARROTTER, DT. " CONTROLLED TO THE PROPERTY OF SAME THE PROPER	90,00 100 100 100 100 100 100 100 100 100

· - BEI DRUCKLEGUNG NOCH MICHT LIEFERBAR Lists gegen franklerten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben Versandkosien: Nachname pius 7,00 DM Vorkasse pius 5,50 DM Austand Euroscheck pius 10,00 DM

Aufgepaßt ÖSTERREICH! **DYNAMIC SYSTEMS präsentiert:**

Am + ST nur 649. IND JONES ADV IBM nur 699,-

AMIGA + ST - NEWS

Rings of Medusa North & South Hardn Drivin Ghost in Gouls fron Lord S 699 5 599 Omega Chambers of Shaolin Kaiser sold. Brett Maniac Mansion Hillsfar S 729, S 649. \$ 899, \$ 679, \$ 649,

SPACE ACE nur 949,-

an! (Völlig

unverbindlich)

Bitte fordern Sie Am + ST unsere kompl SIM CITY Preisliste für Ihr Computersystem nur 649,kostenios und

AMIGA + ST - Classics

Carrier Command Dungson Master 1 MB S 549 8 549, \$ 549, \$ 579,-\$ 599,-\$ 699,enne F-16 Combai Pilot Kult Leisure S. Larry 2 Lords c.t.r Sun RVF-Honda Stant Car Racer Xenon 2 8 699. \$ 549 \$ 649.-\$ 599,-

C 64 BESTSELLER:

S 549, S 549, S 549, S 449, Battle of Mapoleon Dragon Wars F 16 Combat Pilot Mr Heli New Zealand Story Rock'n Roll \$ 449, \$ 399, \$ 449, Stunt Car Racer The Hits Fhalamus Ultima V \$ 449 \$ 599

Wir versuchen ständig möglichst viele Artikel für Sie auf Lager zu halten!

IBM & KOMPAT.

F 15 Strike Eagle 2 Great Court Tennis S 849,-S 599,-Leis. Larry III
M 1 Tank Platoon
Sword of Samural
Their finest Our
Towers of Babel a. Anf. S 899.-

10M AT 999. Amiga+ST+IBM F16 FALCON POPULOUS nur 549,nur 579,

Wir freuen uns auf Ihre Bestellung – schriftlich oder telefonisch. Lagernde Art kel werden innerhalb von 24 Stunden verschickt (auf Wunsch auch Express) Versand in ganz Österreich.

PC-ENGINE PAL ODER RGB inkl. Spiel SEGA MEGA DRIVE PAL ODER RGB inkl. Spiel nur mehr S 3690,-

PC-ENGINE

Tiger Heli \$ 999. \$ 899. \$ 899. \$ 999.

DYNAMIC SYSTEMS Hauptstraße 104 A-8784 Trieben Tel. 03615/2736

nur mehr S 3890,-

SEGA MEGA DRIVE Altered Beast Ghosts & Gouls S 999, S 999, S 999, S 999, Rambo II. Super Hang on Super Shinobi \$ 999

DIE MISSION IST LEBENSWICHTIG - ABER DIE CHANCEN STEHEN GEGEN SIE.

F15 STRIKE EAGLE II

F15 Strike Eagle il basiert auf einem völlig neuen Konzept der Computersimulation Luftkampf Total ist angesagt. Der Himme ist gesat mit gegnenschen Filigzeugen deshalb. Nachbrenner ir enschieben und volle Pulie ab nach oben, entweder vom Flugzeugtläger oder von landgestützten Basen. Der Erfolg hangt ab von blitzschnellen.

Non-stop-Action über 250000 km² authentischem Teman Superbel ausgefüllte 3-D Grafiken auf Polygonbasis vermitteln das absolute Gefühllt mittendim ist sein. Hunderte von Meglichkeiten und eine Vielzahl Missionen und Szenanen bieten sowich dem gestandenen Luftkampf Veteranen als auch dem Neuling langanhaltende aufregende

F19 STEALTH FIGHTER

F19 Stealth Fighter macht Sie mit der Welt der "Stealth Technologie vertraut." Sie fliegen eines der wertvollsten und zugleich geheimsten Flugzeuge der amerikanischen Luftwaffe "hire Aufgabe besteht darin Missionen zu fliegen, die für die normalen Kampfflugzeuge zu gefährlich sind. Die verbluffende 3. D.Crafik vermitteit eine völlig neue Dimension des Flüggefühlis. Mit der F19 sind Sie in der Lage. In nur 25m Höhe an gegnenschen Radar anlagen unentdeckt vorbeizufliegen Mehr als nur eine Flugsmulabon F19 st ein Erlebnis















Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo. + Oo 15 00 - 19.00 Uhr

Achtung! Von Oktober '69

bis März '90 große MicroProse-Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.

GUNSHIP

Gunshiph it what out the rwinkinh he vuringender wampt out smulaboren etabliert.

Die Sir abon vild high is him volge person of Aparhicial in contensuitzung eta are relief open in other in vulces.

Modified in his geopen in other in vulces der open und alle Armothere erfulft de nach his water consolination of a second of group was a second to be under the consolination of the person of the consolination of the consol

Note The Rogie 21 lies in Notstrichtener ein rühler Köpt. Mut und

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0 Vertneb Österreich: Karosoft, Darius · Schweiz: Thalı AG



Der Ort des Geschehens: das Japan des 16, Jahrhunderts, Sie sind ein Samurai, ein Kämpfer, der für seine Ehre lebt. Und diese Ehre gilt es bei unzähliger Gelegenheiten zu verteidigen . . . oder zu verlieren. Bis hinauf zum letzten Ziel: ein Shogun zu werden, Herrscher über ein geeinigtes Japan, ein Preis, der dem größten aller Samurai

vorbehalten ist.
Action, Abenteuer, historische
Atmosphäre: Samurai setzt
eine Tradition fort, die
MicroProse so erfolgreich mit
Pirates begründete.
Erhältlich für IBM PC und
Kompatible.

MICRO PROSE

Wiesbadener Str. 89 6503 Mainz-Kastel

COMPUTERSPIELE

Super Puffy's (Amiga)

Eines muß man den Programmierern lassen: Sie haben sich für die Amiga-Version richtig Mühe gegeben. Die PAL-Auflösung wird ausgenutzt, das Scrolling ist fließend und mächtig viele Sprites turmeln sich flackerfrei auf dem Spielfeld. Leider hat sich am Spielprinzip gegenüber der ST-Version, die vor gut einem Jahr ohne den Zusatz "Super" veröffentlicht wurde, nicht viel geändert. Nach wie vor hüpft Puffy (muß vom Aussehen her ein enger Verwandter von "Pac Man" sein) in einem Labyrinth umher, vermöbelt tüchtig Monster und strebt dem Ausgang zu. Edle Extras und fiese Fallen dürfen in den 20 Level natürlich nicht fehlen.

"Super Puffy's Saga" ist eine ordentliche Mischung aus Pac-Man und "Gauntlet". Dank der technischen Qualitäten macht es etwas mehr Spaß als die STVersion. Das Gelbe vom Ei ist Super Puffy allerdings auch auf dem Amiga nicht. Vor dem Kauf unbedingt probespielen. mg



POWER-Wertung: 61 Amiga (ST) 79 Mark (Diskette) * Ubi Soft

Onslaught (Amiga)

Die Welt Gargore ist unter verschiedenen Androiden-Völkern aufgeteilt. Ihre Aufgabe als Spieler besteht darin, sich durch alle Länder zu kämpfen, sie in Ihren Besitz zu bringen und die Herrschaft über Gargore zu erringen Auf einer Übersichtskarte sucht man sich aus, welches Land man angreifen möchte. Der Kampf erfolgt dann in einer Action-Szene, wobei man sich im Gebiet von links nach rechts mit einer Keule durchknüppeln muß, ohne sein Bildschirmleben auszuhauchen. Das interessante Spielprinzip wird durch die Tatsache unterwandert, daß der Bildschirm nur so von Gegnern, Explosionen und Extrawaffen wimmelt. Dadurch sind die einzelnen Feind-Sprites so schlecht zu erkennen, daß man in dem Durcheinander kaum eine Chance hat, überhaupt nur ein Gebiet zu erobern.

POWER-Werlung: 36 Amiga (Atarl ST) 85 Mark (Diskette) ★ Hewson

Times of Lore (Amiga)

Endlich erschienen: Die Umsetzung des Action-Adventures "Times of Lore" (Test der C 64-Version POWER-PLAY



POWER-Wertung: 79
Amiga (Atari ST, C 64)
49 bis 79 Mark (Diskette) * Origin

1/89). Spielerisch bietet das Programm genau den gleichen Rollenspiel-Action-Mix wie auf dem C 64. Dem Reich fehlt seit 20 Jahren ein Herrscher, der das Land zusammenhalten könnte. Es heißt, daß drei magische Amulette ihn wieder herbeizaubern könnten. Folglich macht man sich im Spiel auf die Suche nach den kostbaren Stücken. Die Landschaft und die Gebäude, in denen der Held der Handlung umherwandert, wird von oben dargestellt. Man kann kämpfen und mit den Leuten sprechen. Entgegen einigen Ankündigungen sind die Texte vom Englischen allerdings nicht ins Deutsche übersetzt worden. Ein sehr interessantes Spiel, das lange vorm Computer fesselt.

Operation Thunderbolt (Amiga)

Wieder einmal darf im Stil von "Operation Wolf" auf menschliche Sprites geballert werden, was das Zeug hält. Das Geschehen wird aus der Sicht des Spielers dargestellt. Mit der Maus lenkt man die Schüsse der Maschinen-Pistole in die richtige Bahn. Gelegentlich tauchen auf dem Bildschirm Kisten mit Nachschub-Munition auf. Der imaginäre Kämpfer ist natürlich nicht unverwundbar, nach einigen Treffern gibt auch er den Geist auf. Bei Operation Thunderbolt wechseln Level mit 3D-Perspektive und horizontal scrollende Level einander ab. Das Spiel ist technisch sauber programmiert, die meisten Elemente des Original-Automaten sind vorhanden. Trotzdem ballert man nur recht lustlos in der Gegend herum, das Spielprinzip gibt auf die Dauer nicht viel her.

POWER-Wertung: 56 Amiga (Atari ST, C 64) 39 Mark (Kasette) 49 bis 79 Mark (Diskette) * Ocean

Turbo Out Run (Amiga/ST)

Bis auf den Zusatz "Turbo" hat sich bei "Out Run" nicht viel getan. Dresmal geht die 3D-Highway-Hatz mitten durch Amerika. Das Rennen gegen die Zeit ist auf 16 Streckenabschnitte verteilt. Ein paar neue Hintergrund-Grafiken und ein Turbo-Schalter für den roten Ferrari Testarossa machen allerdings noch kein neues Spiel. Einzig dem Grafiker gebührt Lob: Sowohl Hintergrund-Landschaft als auch Sprites sind toll gezeichnet. Zum Ausgleich ruckt die 3D-Grafik gewaltig und ist zudem nicht gerade schnell. Der Sound hat dagegen keine Höhen oder Tiefen und pendelt sich im Mittelmaß ein. Kurz gesagt: Turbo Out Run ist ein spielerisch einfältiges Autorennen, das als Automat dank der tollen Hydraulik Spaß macht, als Computer-Programm allerdings eine klare Fehlzündung ist.



POWER-Wertung: 32 Amiga, ST (C 64, CPC, MS-DOS) 39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) * US Gold

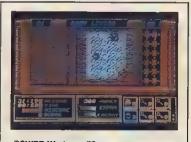
Omega (Amiga/Atari ST)

Spleier mit Hang zum Programmieren dürfen sich auf die Amiga- und ST-Versionen von "Omega" freuen. Grafisch und spielerisch hat sich gegenüber der MS-DOS-Fassung nichts geändert (siehe Test in POWER PLAY 12/89). Es bleibt beim programmierbaren Panzer-Bausatz für eingefleischte Freaks von Strategiespielen mit guten Englischkenntnissen (rund 200 Seiten englisches Handbuch warten...).

POWER-Wertung: 78 Amiga (Atari ST, MS-DOS) 85 Mark (Diskette) * Origin

Rock'n Roll (ST)

hf



POWER-Wertung: 79
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
79 Mark (Diskette) * Rainbow Arts

Für den Amiga ist "Rock'n Roll" ein

Für den Amiga ist "Rock'n Roll" eines der besten Geschicklichkeitsspiele: Der Spieler steuert eine Kugel durch große,



ausgetüftelte und knifflige Levels; er sammelt Extras auf und steuert Abhänge entlang. Dazu gibt's einen Haufen knackiger Musik, gepaart mit einer äußerst sensitiven Maus-Steuerung - ein rundrum feines Spiel. Für die ST-Version wurde Rock'n Roll etwas abgespeckt. Vor allem die Maussteuerung ist tückisch. Entweder saust die Kugel ab wie ein geölter Blitz, oder läßt sich nur pixelweise bewegen. Dadurch geht eine Menge Spaß verloren schade. Zudem klingt die Musik auf dem ST-Soundchip ein wenig synthetisch. Trotzdem: Wer auf Geschicklichkeitsspiele steht, wird's lieben.

Moonwalker (Atari ST)

Das Spielprinzip, die Grafik und die Animation des Spiels entsprechen der in dieser Ausgabe getesteten Amiga-Version von "Moonwalker". Lediglich das digitalisierte Sound-Gedudel wurde beim Atari ST weggelassen; die Musik kommt aus dem recht mageren Soundchip des STs. Der Spielwitz bleibt auch bei dieser Version hinterm Mond.

POWER-Wertung: 39 Atari ST (Amiga, MS-DOS, C 64) 39 Mark (Kassette); 49 bis 89 Mark (Diskette) * U.S. Gold

Kenny Dalglish Soccer Match (ST)

Ach du Schreck! Das ist ja wohl die Software-Frechheit des Jahres. "Kenny Dalglish Soccer Match" ist die übelste Fußball-Simulation, die mir je in den Computer kam. Der arme Kenny Dalglish (übrigens ein bekannter englischer Fußballer) muß nachts von wüsten Alpträumen geplagt werden, seit er "sein" Spiel gesehen

Eine Liste mit den gröbsten Schnitzern in diesem Programm würde schon fast zwei Seiten füllen. Hier nur ein paar der zahlreichen "Highlights": Die Flugbahn und das Abprali-Verhalten des Balles gleicht dem eines Gummiballs; die Tore passen von ihrer Größe eher in ein Eishockey-Stadion; selbst auf dem höchsten der neun Schwierigkeitsgrade jagt der Computer-Stürmer den Ball aus drei Metern hoch über das Tor; während des Spiels muß für total sinnlose Einblendungen des Schiedsrichters von Diskette nachgeladen werden usw.

Liebe Sportspiel-Fans, laßt bloß die Finger von diesem merkwürdigen Produkt. Für diese Unverschämtheit knapp 80 Mark zu verlangen, müßte eigentlich strafbar sein. Wer eine anständige Fußball-Simulation will, die diesen Namen auch verdient, der sollte sich an "Microprose Soccer"

POWER-Wertung: 05 ST (Amiga) 79 Mark (Diskette) ★ Impressions

The Untouchables (C 64)



POWER-Wertung: 53 C 64 (Amiga, ST, C 64, MS-DOS) 39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Harte Männer, hundsgemeine Schurken und hektische Action - das sind die Markenzeichen der Kino-Umsetzung "The Untouchables" (lief in Deutschland als "Die Unbestechlichen" in den Kinos).

Fortsetzung auf Seite 82

59 90 69 90 54 90 54 90 84 90 54 90 84 90 54 90

GERMAN DIERUM GROOM Sterne wie Staub

Mark

Eine Science Fiction Wirtschafts simulation, bel der t-4 Spieler versuchen, eine ganze Galaxis zu beherrschen, Indem sie ihr Imperium wirtschaftlich und

militärisch aufbauen. Oberarbeitete Auflage mit Rückzugsoption und erweiterter Anfangsausrüstung, im Spiel agleren autonome Welten, mit denen Handel und militärische Bündnisse

Spiel einzubringen. - einfach zu bedienende Menuesteuerung (Joystick) Hardware:Commodore 64, Diskettenlaufwerk VC I541 und 1 Joystick Spieleranzahl 1-4 Preis DM 59.-Bestellnummer C4/00201

arbeitete Auflage:November 1989

Programmversion .über-

möglich sind. Sie sind in

der Lage Kampfflotten

aufzubauen und Ins

···kostenioser Katalog auf Anfrage ··· kostenioser Katalog auf Anfrage Rüdiger Rinscheldt Buchholzstr. 17-4755 Holzwickede

Hotline:-Freitags von 16,00 - 18,30 -

PC Aktuell

99,00 Larry 3 Hero's Quest 109,90 Star Trek 5 77,90 Flight Simulator 4.0 109,90 Blue Angels 69,90 Borodino¹ 77,90 Manhunter 2 (+Lösung) 85.00

Wir haben anspruchsvolle und preisgünstige Games und PD Programme. Überzeugen Sie sich selbst!

Fordern Sie unseren kosteniosen Gesamtkatalog an !

PC-Katalog

Name Vorname Straße

PLZ/Ort

Coupon ausschneiden und senden an.

Power per Post (Inh. W.Rätz) Postfach 1640

7518 Bretten Pplay 2/90

INTERNATIONAL



SOFTWARE KÖLN AMIGA BT

Inh Elke Heidmüller AMIGA ST MS-DOS Atterit Hibbaiteini sii 4, 40, 64 (a)
Badd Illigner Soccer

Bl. 90 54 (a)
S 0 1, 2000 A0
S 0 1, 5.26 5.5 **9.**≠ 0 89,90 89,00 84,90 94,00 Deza II di Pool of Rad ance U.F.O.
P-15 Strito Eagle II
Indianer Jones Adv.
Populous dt
Sim City et.
Oaze II dl.
Filight 4.0 dt. 84,90 84,90 79,90 79,90 89,90 69,90 Pool of Sed ance * 2 4 20 64 90 Populous 2d 64 90 64 9 79.90 79,90 69,90 69,80 139.90 Yersand yer RH 'UPS u Pest) DM 1.50
 Acheble Problems for AMISE, ATAMISE
 NS-003 SEGA Insteads and PC Engine
 gegon translation Recountables 24 Std. Bestellannahme Amstholunbruster) "Preisänderungen und intlime varheltation Xenon 2 94 w * but Drucklegung nech nicht Helerbar

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen Computer Softwarevertrieb

Postisch 83 01 10, 5000 Köln 80, Öffnungszeiten Ma.-Fr 10,00-19,00 Uhr 20 02 21/60 44 93 und 80 44 96, Fax 0221/60 90 03

Das Beste vom Besten 1989*: Wir haben es!!! (* aus Power Play 1/80)

XENON IRAI ROCK'NROLL(A) POPULOUS (A/PC) ... TV-SPORTS FOOTBALL (A) 72 70 THEIR FINEST HOUR (A/PC) SHADOW OF THE BEAST (A) ..94 THE NEW ZEALAND STORY (A) CURSEOFTHE AZUR BONDS (PC) 79 WORLD COURT TENNIS (PC ENG) 82

PHANTASY STAR (SEGAMAST) . 114 INDIANA JONES ADV (PC/A) WONDERBOY III (SEG MAST) DRAGON SPIRIT (PC ENG) BIOCHALLENGE(A) 67 GRADIUS (MINT) 84

SILKWORM(A) SIM CITY (A)

GRAND PRIX CIRCUIT, HILLSFAR, RVFHONDA USW

FRAGENSIE AUCH NACH NEUIGKEITEN!" FORDERN SIE BITTE UNSERF KOSTFINLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC. SEGA MEGA DRIVE, PC ENGINE, NINTENDO UND SEGA MASTER AN

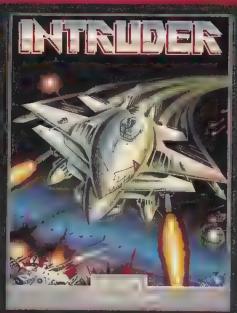
VERSAND: NN 8 DM, Vork, 4.- DM, Irritimer vorbeh VHS SERVICE FÜR PC-ENGINE, SEG, MEGA DRIVE

THEO KRANZ-VERSAND

EUSSENHEIMERSTR.54-8782 KARLSTADT 24 Std. Tel. Hotting 09353/3317

SPIELE VOM



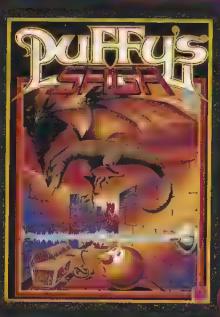




Wir schreiben den 4. September 2269. An Bord eines besonderen Raumschiffs, zwischen Mers und Jupiter, sind ganz normale Gegenstände plötzlich außer Kontrolle geraten: der Computer stürzt ab, sine Zahnbürste zerbricht eine Luke und fliegt in den Weltzaum.

Die Lichter gehen aus, eine Strene heult auf.
Doch es kommt noch schlimmer alle Verbindungen mit der Erde sind unterbrochen... vermutlich passiert dort gerade das Gleiche!
Beim Eintritt in die Atmosphäre ertänt plötzlich eine metallische Stimme a Vou are INTRUDERS ».. Sie sind Eindringlinge!
Ein « wahnsinniges » Shot'em Up !



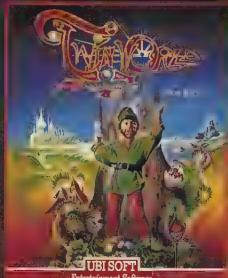












SUPER PUFFY: Dank der putzigen Grafik ein Mordsspaß für alle Altersgruppen C. Borgmeier, Amige Joker Fab. 90



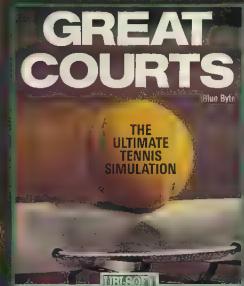
Gauntiet und Pac Man PUFFY'S SAGA bie tet von beidem etwas und noch viel, viel mehr!

B. Zimmermann, ASM

Alles ist optimal auf den Spielzweck ausgerichtet um dem Spieler ein audio-visuelles Erlebnis zu liescheren. In TWINWORLD unbedingt reinschauer Amiga Magazin. Nov. 1990

TWINWORLD spielt sich prachtig. Es ist ein famoes Jump & Run Spiel, das von hertlicher Graffkguter Spielbarkeit und vielen Details lebt Bogmeier, Kickstert Nov. 1989.

FEINSTEN





GREAT COURTS » ist eine Umsetzung des Tennissports a Amiga Bei Tennis auf dem führt kein Weg en Great

Amiga Magazin, Nov. 89

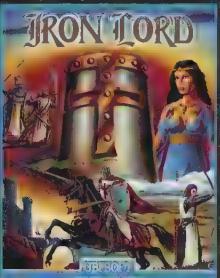
Sportspiel Fans sollten ma Ballwechsel riskieren, es k Powerplay Nov. 89 GREAT COURTS ist zweiteil Deste Versuch, ein Tennissn

16-Bil umzusetzen ASM. Oct. 89

Suchen Sie ein kombiniertes Action-Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und interessanten Effekten gewürzt mit einem Schuß Humor, dann sollten Sie sich dieses Spiel unbedingt ansahen. T. Bosch, ST Magazin Dec. 89.

Das Warten hat sich gelohnt, Übi Softs IRON LORD ist ein Ritter ohne Fehl und Tadel!

Borgmeier, Amiga Joker Jan. 90













Sie sind Agent des BAT und eine neue Mission erwartet⁽ Sie. berühmte Wissenschaftler Vrangor, und Merigo, ein kleiner Betrüger haben gedroht über Terrapolis. eine der wichtigsten Städte von Selenia, nuc turobiogeische Bomben explodieren zu lassen. Die Regierung hat ein Ultima-

tum von 10 Tagen bekommen, um die Evakuie rung vorzunehmen, und Vrangor den Planeten zu überlassen. Nun sind Sie dran. Terrapolis Zukunft liegt in Ihren Händen, Bringen Sie Vran gers Plane zum scheitern

COMPUTERSTRIETS

Fortsetzung von Seite 59

Unterstützen Sie Eliot Ness und seine Spezialeinheit im Kampf gegen das organisierte Verbrechen im Chicago der 20er Jahre. Auf sechs Schauplätzen ist Ihre Geschicklichkeit gefragt. In erster Linie kommt es auf schnelle Reaktionen an, wenn Sie z. B. in einem Lagerhaus Dutzende von Gangstern mit Ihrer Knarre ins Reich der Toten befördern. Andere Szenen spielen an der Grenze, am Bahnhof oder auf den Straßen mit bleihaltiger Luft.

Technisch kann sich die Umsetzung durchaus sehen lassen (sauberes Scrolling, viele Sprites). Die Grafik ist detailreich, hält die anfängliche Qualität aber nicht über das ganze Spiel hinweg. Alles in allem ist The Untouchables eine mittelmäßige Mischung aus zum Teil "hirnlosem Ballern" und andererseits relativ schwungvollen Geschicklichkeits-Szenen.

Sim City (MS-DOS)



POWER-Wertung: 84 MS-DOS (Mac, Amiga, Atari ST, C 64) 79 Mark (Diskette) * Electronic Arts

Ahl Endlich gibt's die Städtebau-Simulation "Sim City" auch für PCs. Häuser, Geschäfts-Zentren, Fabriken, Kraftwerke und Verkehrswege bauen, gehören ebenso zu den Aufgaben des Spielers, wie eine anständige Steuer-Politik. Wer mit dem normalen Städte-Bau nicht mehr zufrieden ist, kann sich ja einige hausgemachte Katastrophen (Erdbeben, Feuersbrunst oder ein japanisches Monster à la Godzilla) anwählen, die dann seine Gemeinde heimsuchen. Der Wiederaufbau ist eine Herausforderung, der sich aber nur Experten stellen sollten. Grafisch wurde gegenüber der Amiga-Version noch mal tüchtig zugelegt. Kein Wunder, nutzt doch die PC-Version die volle EGA-Auflösung aus. Wer sich dieses Spielevergnügen der besonderen Art entgehen läßt, ist selber schuld. Ist dies doch endlich mal wieder ein Spiel, das diebisches Vergnügen bereitet, ohne daß man irgendwelchen Sprites möglichst brutal das Lebenslicht auspustet. Sim City läuft unter allen gängigen Grafikkarten.

Bombuzal (MS-DOS)

Endlich können auch die MS-DOS-Besitzer in den Genuß dieses Sucht-Spiels kommen (getestet in POWER-PLAY 1/89).



POWER-Wertung: 75 MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64) 35 Mark (Kassette), 49 bls 79 Mark (Diskette) * Image Works

Zur Erinnerung: Ein kleines Männchen muß auf Plattformen Bomben wegsprengen, um in den nächsten Level zu kommen. Dabei darf es nicht in die Explosion gelangen. Natürlich gibt es alle möglichen Extras, die ihm bei der Arbeit nützen oder behindern. 255 Level gibt's, alle 16 Level erhält man ein Paßwort. Man hat bei der MS-DOS-Version zwar einiges nicht beachtet - Bombuzal läßt sich nicht auf Festplatte installieren und die Steuerung ist teilweise recht verzwickt - trotzdem ist der Spielspaß erhalten geblieben. Wer die nächsten paar Wochen seine Tabellenkalkulation vergessen will und mit seinem PC etwas Vernünftiges anstellen möchte, braucht Bombuzał.

Keef the Thief (MS-DOS)

Was ist denn das? "Keef the Thief" erhebt den Anspruch, ein Rollenspiel mit Humor zu sein. Leider kommen mir beim Spielen eher die Tränen, als daß ich über diesen Blödsinn lachen könnte. Der Ärger fängt schon beim Installieren auf Festplatte an. Eine gute Stunde braucht dieses Programm, um sich auf die Hard-Disk zu befördern. Wenn ihr dann frohgemut das Spiel startet, werdet Ihr erstmal mit einer überflüssigen und anstrengenden Sicherheitsabfrage gequält. Spieler, die noch nicht aufgegeben haben, werden mit mie-Benutzerführung, mittelprächtiger Grafik und einem extrem scheußlichen Kampfsystem verschreckt. Ich für meinen Teil habe dieses schwindsüchtige Programm in den Tiefen meines Schreibtisches vergraben.

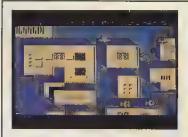
POWER-Wertung: 36 MS-DOS (Amiga) 79 Mark (Diskette) * Electronic Arts

Scramble Spirit (Sega Master System)

Was haben denn die Programmierer aus dem Automatenspiel "Scramble Spirit" gemacht? Klar, daß auf dem 8-Bit Sega einige Abstriche gemacht werden müßten, aber was der Action-Freund hier geboten bekommt, ist unterstes Niveau. Die Sprites flackern alle so fröhlich um die Wette, daß

der Termin mit dem Augenarzt schon vorprogrammiert ist. Die Grafik ist lieblos gezeichnet und der eintönige Sound tötet jeden Hör-Spaß im Ansatz. Zugegeben, der
Automat hat nicht das intelligenteste Spielprinzip, kann aber trotzdem unterhalten.
Vor allem im Zweispieler-Modus kann ich
dem Automaten ein hohes Maß an Ballerspaß nicht absprechen. Die Umsetzung
auf das kleine Sega hätte ohne weiteres
um Längen besser ausfallen können. Man
braucht sich ja nur mal das gute alte
"Power-Strike" anzusehen, das technisch
und spielerisch anständige Actionkost bietet.

So bleibt es bei der, meiner Meinung nach, viel zu teuren und mangelhaften Umsetzung. mh



POWER-Wertung: 28 Sega Master System 89 Mark (Modul) * Sega

Dead Angle (Sega)

Im Prinzip geht es nur darum, in einem horizontal scrollenden Spielfeld mit einem Fadenkreuz auf Bösewichte zu zielen und diese möglichst rasch zu erledigen, bevor sie threrseits auf die Spielfigur feuern. Wenn man mit dem Fadenkreuz in die Nähe des rechten oder linken Rand gelangt, scrollt das Bild in die entsprechende Richtung. Die Animation der Figuren ist unter aller Kanone, wenn man bei halbsekündigem Rucken überhaupt noch von Animation sprechen kann. Das wäre für den Spielspaß nicht weiter schlimm gewesen, wenn durch die Bewegung des Fadenkreuzes nicht automatisch der Hintergrund scrollen würde. So kann man kaum zielen. Auch hält sich der Spielspaß zusätzlich dadurch in Grenzen, daß immer nur auf Menschen gefeuert wird. Dieses Modul muß man nicht unbedingt haben. hf



POWER-Wertung: 37 Sega 89 Mark (2 Mega Cartridge) ★ Sega



Brötzmann Schaefer GBR

CoSi Computers imulationen Postfach 1123 2080 Bed Oldesloe Bestellannahme unte T 04531/83164 Beratung/Verkauf: Samatage 9-13 Liter außerdem: Mo.u.Do. 040/259241 (von 17-18.30 Uhr)

Direkt von den Herstellern aus den USA importiert:



HIGH SEAS

Sohr detailierte, authentische Simulation von Seeschlachten des 18,79, Jahrhunderts. Pite 1-2 Spieler, für Teamspiel geengnet. Bis zu 64 Schiffe pro Stenarium! Mit 13 Stenarien, 3D-Grafik, Seenario- mad Ship-Builder, Mill et Anletung (32 S.)
Für C64 79,95D44, IE34, AppleH 89,95 DM

UNDER FIRE

Die wohl gelungenste Simulation von Gefechten des II Weltkrieges auf takti-scher Ebene. Z.B. mit Brückensprenscher Ebene. Z.B. mit Bruckenspren-gungen, Habserkämpfen in 2-stöckig-en Gebäuden, infanteristischem Einsatz von Besatzungen abgeschos-sener Panzer, Kampfmoral etc. Mit dt. Anleitung (30 S.). IBM 79,96 DM

White Death

Sehr detailierte Sim. der Schlacht um We'iktye Luki Ende 1942 auf operativ-taktischer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Melfengatungen. vom 73-48-Batilloo bis zum Kndaschützenbatailon und von der Sch-Kompanie bis zum Stalinorgel-Regimeni. Be uns mit dt. Anleitung (30 S.) Fäs Amstaga(IMS), IBBM (\$124.BGA): \$3,95 DM

The Magic Candle

Fantay-Rolleaspiel mit vielen neuen ideen. Von der renomerten US-leuder-Zeitschnft Computer Garting World zum Rolleaspiel des Lakres 1969 gewählt Ber um mit de Anleung (40 S.). Für C64 79,95 DM. Für IBM 89,95 DM.

Might and Magic II

Über 100 Queats warten im Lande Croe auf Ihre Abenteurergrüppel Bei uns mit dt. Antestung (25 S.).
Für C64 79.8 DM. Für IBM 89,95 DM. Cluebook für Might & Magne II; 29,95 DM.

Breach 2

Omnittends neues minisches Science-Fiction-Spiel. Als Squad Leader Tahren Sie bis zu 20 Spiece Mariane, eine Eli-teitinheit der Fodersteil Worlde Spieceal Former gegen eine Vielzahl von Gegnern (sehr gute "künstliche Intelligena"). Mit Scenatro-Builder! Bei um mit deutscher Aufeitung. Pår Aming/(MdS), ST, 1984: 69:95 DM

O M NITREND'S UNIVERSE

Sehr umfangreiches Seience-Fiction-Spiel, das Rollenspiel und Adventure unteinander verknäpft. Alle Raumschiffkommandant und Gebeumagent der Federatied Worlde führen Sie in einer Weltraumkolouie gefährliche Aufträge im Hoheitagebied durch. Mit Firsterie Handel, Britem von Raumschifftne Spiece Marmet, vielen Raumschifftne Spiece Marmet, vielen Raumschifftner etc. 3 Disketten! Mit 40-erifiger d. Anleibung. Für ST, IBM 89,90 DM.

Vocandkouten: Vorauskasse: 3,90 DM Nachnahme: 5,90 DM

Info-Material m. Spielbeschrei-bungen: 1DM in Briefmarken. (bitte Computertyp angeben).



Be nante Schrider Telefan 02 51/53 2771 Frie Vandt Strade 16 Tolefex 0251-532842 4400 Militater B1: 0251 532842

No-Name Disk.

31/2', 200 10 Stok. 16,95 No-Name Disk.

10 Stok. 39,95 3 1/z', H D

Np-Name Bisk. 10 Stck. 16,95 5 '/a', R.D.

NEC Multisync 1279.-2 A

EPSON LX-400, 419.centr,

ATARI Supercharger inkt. MS-DOS 728.-4.01 (englisch)

Laufwerk 3 1/2" für ST oder Amiga 240.-(anachlußfertig)

Am Ig a 500 Spelchererweiterung 512 KB.

239.ahschalthar, Uhr Andero Artikel auf Anfrace !!!

Wirnargunden Anräware Saltware Bücharung Zuhabür

Prá alista wel Angoko dua Computariyya gagao Elüsaedong saw 2 – AN en Be olis arkon Pro so frott lock and Lieberm finlichkeit werbe

Lieterung por Nochenbin v zzyt. Perunnikuntue Abadioranfragen urudnecht!



GRUNDGERĀT (PAL) + 1 MODUL DM 495,-

Viere weitere Module lieferbar
 Versandkosten: 5.- Vorkasse/7,- kN

LEX-VERSAND !

HERZOG-OTTO-STR 4

8200 ROSENHEIM

TELEFON 08031/13692

+ 1 MODUL

Dynamite Dux

VIIDEOLTONELLE

Sega Master System 89 Mark (Zwei Mega Cartridge) * Sega

Grafik: 71 Sound: 59 Schwierigkeit: mittel POWER-Wertung: 73 Power-Faust von Rambo-Duck: Eine Ente sieht rot

gentlich müßte man sich geehrt fühlen, wenn ein König einem Picknick beiwohnt, das man mit seiner Freundin macht, Leider hat der König Achacha aus "Dynamite Dux" wenig ehrenvolle Absichten, entführt die Freundin und verwandelt den beraubten Helden in eine kleine blaue Ente-Als Wassertier macht dieser sich auf, seine Freundin zu befreien

Bei der Wanderung durch das Reich des Königs trifft der Enterich bei dieser Action-Spiel-Umsetzung vom Sega-Spielhallenautomat auf alle möglichen Arten von Bösewichten. Rote Elche und Dackel, Füchse, rosa Krokodile und weitere mehr oder weniger

undefinierbare Gegner kommen da hüpfend, laufend und fliegend an. Die Ente kann sich durch Boxhiebe wehren. Drückt man den Feuerknopf länger, holt der Flattermann zu einem besonders wirkungsvollem Schlag aus. Außerdem läuft die Ente, die man eher als friedlich quakenden Wasserplanscher in Erinnerung hat, hier mit Maschinenpistolen, Panzerfäusten und Feuerlöschern bewaffnet herum; alles Gegenstände, die sich am Wegesrand finden.

Wie sollte es anders sein, gibt's auch hier in der Mitte und am Schluß eines jeden der fünf Levels besonders fiese Gegner, die sich nur mit speziellen Taktiken besiegen lassen. hf



Auch Enten können kämpfen, besonders wenn sie blau sind (Sega)



Auf was die Programmierer nicht noch alles kommen, jetzt gibt's sogar schon "Rambo-Duck". Jedenfalls können sich die Sega-Besitzer freuen: Endlich gibt's mal wieder ein vernünftiges Spiel für die Konsole. Alterdings sollte man schon Fan von Spielen des Prügel-Genres sein. Viel- lich nicht ran.

mehr als Gegner wegboxen und mit allen Arten von Waffen vom Bildschirm schießen macht man hier nämlich nicht. Mir mißfielen etwas die Obergegner, die für meinen Geschmack zu schwierig zu besiegen und gerade in den ersten Levels etwas undurchschaubar reagieren, so daß man nur schwer eine Kampftaktik herausfindet. Trotzdem hat "Dynamite Dux" seinen Reiz, genau wie alle anderen Spiele dieser Art: Man will einfach in den nächsten Level kommen. An unvergessene Spieleklassiker wie "Shinobi" oder "Fantasy Zone II" kommt es frei-



Basketball Nightmare

Sega Master System 89 Mark (Zwei Mega Cartridge) * Sega

Grafik: 44 Sound: 26 Schwierigkeit: schwer POWER-Wertung: 27 1

Zwei Monster-Teams flackern fröhlich um die Wette

ust auf ein Basketball-Match gegen Goblins, Vampire oder Werwölfe? Wer von allzu realistischen Sportspielen die Nase voll hat, der sollte einen Blick auf "Basketball Nightmare" werfen.

Insgesamt stehen sechs

höchst ungewöhnliche Teams als Gegner parat. Sie treten zunächst gegen die spielschwächste Mannschaft an. Nach einem Sieg wartet jeweils der nächst schwerere Gegner, Leider verfügt keines der sechs Teams - so abenteuerlich sie



zur Besserung: Welcher weise Sega-Mitarbeiter auch immer diesem Spiel den Beinamen "Nightmare" (zu deutsch Alptraum) gegeben hat, der war wenigstens ehrlich. "Basketball Nightmare"

ist ein Grusel-Sportspiel der schlimmsten Sorte. Im Vergleich zum etwas älteren "Great Basketball" spielt sich dieses finstere Machwerk wie ein altersschwacher Vampir Bestes Beispiel dafür: Der Spieler, zu dem man passen kann, wird durch Flackern hervorgehoben. Eigentlich keine Selbstkritik ist der erste Schritt dumme Idee, nur flackern bei diesem Modul sämtliche Sprites praktisch ohne Unterlaß. Da das Scrolling zudem etwas ruckelt, haben meine Augen schon nach wenigen Minuten aufs Härteste



Mahr Horror als Spiel: Basketball zum Abgewöhnen (Sega)

auch aussehen — über außergewöhnliche Tricks oder Taktiken. Wer eher auf hausbackene Gegner steht, der darf im Zwei-Spieler-Modus mit "normalen" Länder-Mannschaften gegen einen menschlichen Partner antreten. Alleine kann man allerdings nur gegen die Fantasie-Teams spielen.

Das Spielfeld wird schräg oben gezeigt und scrollt horizontal. Die Steuerung entspricht im wesentlichen der des Sega-Moduls "Great Basketball". Ein Knopf dient zum Passen, mit dem anderen wird auf den Korb geworfen. Die allgemein üblichen Basketball-Regeln ebenfalls eingehalten. Netter Gag am Rande: Wenn ein Spieler sehr nahe am Korb steht und einen Wurf risklert, wird diese Szene in Vergrößerung gezeigt.

Cobra Triangle

Nintendo Entertainment System 109 Mark (Modul) * Nintendo

Grafik: 74 Sound: 68 Schwierigkeit: mittel POWER-Wertung: 77

Hüpfen, springen und bewachen, soviel muß das Bötlein machen

er häufig Miami Vice sieht, kennt auch die "Zigarren-Boote". Sie sind schnittig, schnell, extrem leicht und vor allem höllisch teuer. Da kommt man mit dem Modul "Cobra Triangle" veraleichsweise billia weg: Hier steuert man eben so einen Flitzer. Es warten acht Geschicklichkeits-Prüfungen, die Sie mit drei Schaluppen, zwei Continues und einem guten Timing durchstehen. An Bord ist eine Kanone, mit der Sie bei Bedarf die See, Boote und an Land stationierte Geschütze beharken. Wie üblich bekommen Sie Zusatzausrüstung, wenn Sie bestimmte Kanister aufsammeln. Im Angebot stehen ein schneller Schuß, rasantere Ge-

schwindigkeit, Raketen, Turbo und ein Schutzschirm, der das Boot für ein paar Sekunden unverwundbar macht.

Zum Eingewöhnen ein simpler Spurt zum Ziel, danach folgt die Jagd nach Kanistern, die man nur über Rampen erreichen kann. Schwieriger wird's, wenn Minen abgeschleppt werden müssen Dann schützen Sie Schwimmer vor den Übergriffen böser Boote, steuern durch stachliges Treibholz und schwindelerregende Strudel. Zur Beruhigung nach diesem Zielschie-Ben nun ein Sprung über einen Wasserfall. Nicht zu vergessen: Ein knuddeliges See-Monster (Nessi-kompatibel) taucht auf und will frittiert werden. al



Wer "R.C. Pro-Am" mochte, wird von "Cobra Triangle" nicht loszureißen sein. Jede Disziplin

ist so ausgetüftelt, daß sie bls Ins Ziel spannend bleibt. Das ohnehin gute Spiel wird noch durch die Extras kräftig aufgepeppt.

Das Modul steckt voller Überraschungen. Läuft man beispielsweise ins Ziel ein und dreht dabei das Boot um die eigene Achse, bekommt man für jede Umdrehung tausend Punkte. Ein rundrum gelungenes "Meeresfrücht-chen"; ich kann's nur empfehlen.



Stromauf- und abwärts: ein feucht-fröhliches Vergnügen (Nintendo)

Anticipation

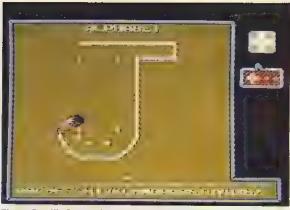
Nintendo Entertainment System 99 Mark (Modul) ★ Nintendo

m ehesten könnte man Nintendos neues Spiel noch mit dem Brettspiel "Trivial Pursuit" vergleichen: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in diesem Spiel Begriffe raten, um so Punkte zu sammeln und zum "Ober-

Rater" gekrönt zu werden.

Wie bei einem Brettspiel findet man seine Spielfigur auf einem kreisförmigen Spielbrett wieder, das In farbige Felder eingeteilt ist. Zu Beginn werden die Spielfiguren zufällig verteilt. Jede Farbe repräsentiert ein Fragen-Gebiet, wobei zu Beginn Buchstaben und Lebensmittel abgefragt werden. Später wird's mit Werkzeugen und Kleidungsgegenständen schon schwieriger. Der erste Spieler beginnt mit seiner

Frage-Runde. Der Bildschirm wird umgeschaltet und das Spiel zeichnet langsam die Umrisse eines Gegenstandes aus dem Fragegebiet nach. Jetzt heißt es schnell raten, denn man muß den Gegen-



Flottes Begriffe-Raten mit mehreren Personen (Nintendo)



Da hat Nintendo mal wieder was Feines zustande gebracht. Schnödes "Begriffe-Raten" wäre eigentlich nicht eines Moduls wert gewesen. Nintendo peppte das Ganze jedoch mit lustigen Grafi-

ken, tollen Musikstücken und dem fast schon obligatorischen guten Nintendo-Spietgefühl auf, so daß dabei ein wirklich gutes Spiel herauskam. Das Modul hat in Deutschland nur ein Riesenproblem: Die Begriffe sind alle in Englisch, wodurch der Ratespaß doch stark eingeschränkt werden dürfte Gerade deshalb kann ich mir das Modul allerdings als gutes Englisch-Lernspiel vorstellen. Auf jeden Fall sollte man "Anticipation" mit mehreren Personen spielen.

stand erraten, bevor er fertig gezeichnet ist. Als Zeitbegrenzung zählt ein Würfel langsam von sechs bls nach Null runter. Beim Eingeben des vermeintlichen Namens des Gegenstandes hat man zwei Versuche frei. Errät man den Begriff, rückt die Spielfigur so viele Felder weiter, wie Punkte auf dem Zeitwürfel übrigblieben. Auf diese Weise muß man vier Farben vollbekommen, um eine Etage höher zu rücken. Insgesamt gibt es drei Etagen. hf

Weiterkommen entscheidet. Vor allem ist dies endlich ein Modul, wo die drei Feuerknöpfe des Joy-Pads sinnvoll belegt worden

sind. Mit einem Knopf wird zwi-

schen den Waffen gewählt, mit den anderen beiden kann jeweits eine Waffe aktiviert werden. Auch

das schon obligatorische Menü

Rambo III

Sega Mega Drive 129 Mark (Modul) ★ Sega

er muskelbepackte Retter der westlichen Hemisphäre, Rambo alias Sylvester Stallone, darf jetzt auch

auf dem Sega-Mega-Drive gegen das Böse kämpfen. Mit extragroßem Kartoffelmesser, einem Maschinengewehr, Zeit-



Ein schwerbewaffneter Rambo beim Rettungsversuch (Mega Drive)



Verdammt noch mall Warum müssen sich so gräßliche Metzelorgien wie Rambo III so fantastisch spielen? Dieses Modul hat ausgezeichnete Grafik, super Stereo-Sound (ich sage nur: Kopfhörer) und eine tolle Spielbarkeit.
Ich habe nicht eine Stelle gefunden, in der der Zufall übers

zum Einstellen des Schwierigkeitsgrades und zum Anhören der einzelnen Musikstücke ist prima.

Wer sich von dem blutigen Gemetzel nicht abschrecken läßt, erhält mit Rambo III elnes der zur Zeit besten Action-Module für

die "große" Sega-Konsole.

bomben und dem unvermeidlichen Flitze-Bogen bewaffnet, darf der Spieler in den Bizeps von Rambo schlüpfen.

Durch sechs Levels voller Bösewichter ("natürlich" russische Soldaten) müßt Ihr die Spielfigur steuern, um das Actionspiel "Rambo III" zu gewinnen. Verbrauchte Munition für den Bogen und zusätzliche Zeitbomben hinterlassen einige der abgemurksten Feinde. Sind die Stufen eins und zwei noch recht gemütlich, wird es ab Level drei richtig happig. Nicht nur, daß der Gegner ziemlich aggressiv auf den Anblick Eures Muskel-Sprites

reagiert, nein, auch sind hier die Levels derart verschachtelt, daß Ihr unbedingt eine Karte mitzeichnen müßt. In jedem Level wartet am Schluß dann ein besonders dicker Endgegner. Wenn Ihr die "bösen" Sprites besonders schnell killt, gibt's am Schluß des Levels noch eine Belohnung in Form eines saftigen Punktebonus'. Falls Ihr vorzeitig ins Pixel-Gras beißt, dürft Ihr mit "Continue" an alter Stelle weitermetzeln. Wer mit dem Schwierigkertsgrad nicht zurechtkommt, darf diesen am Anfang in einem Option-Menü seinen Wünschen anpassen.

Super Hang-On

Sega Mega Drive 129 Mark (4 Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 67 Sound: 73 Schwierigkeit: mittel

POWER-Wertung: 72 1 1 1 1 1 1 .

Über Stock und Stein: Motorradrennen international

ummi schwärzt den Asphalt, wenn die Motorräder von der Startlinie loszischen. Fast meint man, Verbranntes zu riechen: Bei "Super Hang-On" fährt man mit einem Motorrad Rennen durch die ganze Weit und kämpft bis an die Spitze der High-Score-Liste.

In der Spielhallen-Umsetzung fürs Mega-Drive stehen zwei Spielvarianten zur Verfügung. Die eine, "Arcade Game" genannt, entspricht spielerisch genau dem Automaten. Man wählt zwischen fünf unterschiedlich langen und anspruchsvollen Fahrstrecken aus. Vor Fahrtantritt wählt man, ähnlich wie beim Spielhallen-Klassiker "Out Run", aus vier Musikstücken die Begleitmusik aus. Im Ren-

nen muß man innerhalb einer begrenzten Zeit Streckenabschnitte durchfahren. Übrigge-



Wer zu viel Gas gibt, fliegt aus der Kurve (Mega-Drive)



Die Umsetzung entspricht ziemlich genau dem Automaten. In der Spielversion "Arcade Game"

bliebene Zeit vom vorigen Ab-

schnitt wird für den nächsten

Abschnitt gutgeschrieben. Die

kann man den zweirädrigen Straßenflitzer fantastisch gut steuern. Etwas umgewöhnen muß man sich jedoch beim "Original Game". Die Musik-Kompositionen entsprechen genau dem Automaten.

Die Grafik ist nicht so spektakulär wie beim Automaten, das tut dem Spielgefühl aber keinen Abbruch. Alle Rennspieler werden dieses Modul lieben.

Fahrt geht durch scharfe Kurven und zusätzlich rauf und runter. Außerdem wird der Fahrbahnrand von allen möglichen Hindernissen begrenzt, angefangen von Laternenpfählen über Werbeschilder, bis hin zu soliden Steinblöcken.

Im zweiten Spiel kann man sein Motorrad ausrüsten. Das Geld dazu erhält man durch gewonnene Rennen. Jede Strecke konfrontiert den Spieler mit einem neuen Gegner, den man abhängen muß, um das Rennen zu gewinnen. Es ist nicht nur wichtig, welche Ausrüstung man hat, sondern auch, welchen Mechaniker man sich leistet. Gute Mechaniker sind teuer, arbeiten aber gewissenhafter an der Maschine, so daß man frühzeitig verschlissene Teile erkennt.

Ordyne

PC-Engine 109 Mark (Modul) * Namcot

Grafik: 73 Sound: 65 Schwierigkeit: schwer

POWER-Wertung: 73 1 1 1 1 1 1 ...

Im Duett echt nett: rundherum gelungenes Ballerspiel

ie Auswahl an gepflegten Ballerspielen für die PC-Engine kann sich mittlerweile wirklich sehen lassen. Mit "Ordyne" von Namcot dank "Galaga '88" den Action-



Beide Feuerknöpfe im Einsatz: Sperrfeuer und Bomben (PC-Engine)



Ordyne ist ein technisch toller Action-Eintopf mit schmackvollen Zutaten — nur an der Gewürzmischung hapert's etwas. Schmukke Grafik, tolles Scrolling und niedliche bis fetzige Musik sind zwar vorhanden, und Ordyne spielt sich entsprechend gut, aber der letzte Pfiff fehlt: meistens derselbe Levelaufbau mit dem obligatorischen Endgegner ohne große Überraschungen.

Mir persönlich ist es auch lieber, wenn ich mein Schiff langsam aber sicher mit Extras aufrüste, als daß Ich mir zweimal pro Level im Shop nur eine zeitlich begrenzte Extrawaffe kaufen kann.

Ordyne legt in Sachen Spielspaß dann kräftig zu, wenn man zu zweit auf Punktehatz geht.

Freaks in bester Erinnerung wirbt eine weitere Automaten-Umsetzung um die Gunst des Spielers.

In sieben vertikal scrollenden Levels tobt das bleihaltige Inferno. Diesmal holt man allerdings nicht nur Raumschiffe, sondern in der Mehrzahl putzige, bonbonfarbene Fantasie-Gebilde vom Himmel. Wird eine komplette Formation von Gegnern abgeschossen, erscheint eine Banknote, die man tunlichst aufsammeln sollte. Je mehr Geld man auf seinem Konto hat, desto wirkungsvollere Extras können später im Shop gekauft werden. Die Shops tauchen immer

an denselben Stellen im Level auf und bieten meist drei verschiedene Extras an. Angefangen vom Dreier-Schuß über den furiosen Flammenwerfer bis hin zum Bonusleben und Speed-Up stehen die meisten bekannten Extras zur Verfügung.

Damit's bei den Alien-Horden auf dem Bildschirm nicht zu eng wird, scrollt Ordyne bei Bedarf etwas nach unten und oben. Man kann sowohl alleine, als auch zu zweit gleichzeitig spielen. Die Anzahl der Feinde ist bei beiden Varranten identisch, was den Ein-Spieler-Modus fast etwas zu schwer macht.



Neutopia

PC-Engine 119 Mark (Modul) * Hudson Soft





Der vierte Kantinent schwebt hoch über den Wolken (PC-Engine)

er einen Blick auf die Fotos von "Neutopia" riskiert und sich etwas mit der Software fürs Nintendo-Videospiel auskennt, der wird sofort freudig ausrufen: "Hey, das ist doch 'Zelda' auf der PC-Engine!". Tatsächlich sind die Gemeinsamkeiten zwischen dem Kultspiel "The Legend of Zelda' und "Neutopia" so frapant, daß man praktisch kaum Unterschiede entdecken kann.

Wer mit dem Namen Zelda nIchts anfangen kann, dem sei gesagt, daß Neutopia im weitesten Sinne ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Einschlag ist. In erster Linie sind hier schnelle Reaktionen im Kampf gegen die Vasallen der bösen Mächte gefragt. Um anmanche nützliche Gegenstände heranzukommen oder Verstecke der Feinde ausfindig zu machen, muß man dagegen et-

was mit den grauen Zellen jonglieren.

Ein schmucker japanischer Jüngling mit gezücktem Schwert macht sich auf die Suche nach acht Kristallen, die



Dreister geht's nun wirklich nicht mehr. Nach spielerischen Unterschieden zwischen "Zelda" und Neutopia muß man mit einem Elektronen-Mikroskop suchen. Kompaß, Bomben, Leitern, Feuerstab, verschrebbare Steine — alles ist vorhanden und bewirkt dasselbe hier wie dort. Kein Wunder, daß mir Neutopia inzwischen ans Herz gewachsen ist. Mit ein paar mehr Dungeons und englischen Texten würde es sogar Zelda den

lich schwer tun — lösbar sınd sie mit etwas Fantasie trotzdem. Edle Grafik, stilvolle Musik und ein packendes Ambiente krönen dieses Modul. Nur dumm, daß das 24stellige Paßwort in japanischen Schriftzeichen ausgegben wird. Deshalb empfiehlt sich speziell für Neutopia der Backup-Booster, den wir im Aktuell-Teil dieser Ausgabe ausführlich vorstellen.

Thron als bestes Action-Adventure streitig machen. Es ist auf jeden Fall ein Muß für jeden Liebha-

Zelda-Spieler sind dabel klar im

Vorteil, da man fast alle Tricks und Kniffe auch bei Neutopia anwenden kann Wer noch nie etwas von

Zelda gehört hat, der wird sich bei

manchen Puzzles allerdings ziem-

ber dieses Genres.

auf vier Kontinenten verteilt sind. Genau wie bei Zelda (so ein Zufall) wird sowohl auf der Oberwelt als auch in den Dungeons nicht gescrollt. Sobald man den Bildschirmrand erreicht hat, wird auf das nächste Bild umgeblendet.

Auf der Oberweit schlägt man sich noch mit relativ harmlosen Gesellen herum. Hier und da werden etwas Geld oder Extras eingesammelt, die manche Gegner nach dem Dahinscheiden netterweise liegen lassen. Wertvollere Hilfen und Tips (leider in japanisch) gibt's in den Höhlen, deren Eingänge ab und zu noch frei-

gefackelt oder freigesprengt werden müssen. Im Lauf der Zeit findet man bessere Schwerter und andere Ausrüstung.

Da man die vielen Hinweise in den seltensten Fällen richtig deuten kann, müßt ihr manchmal experimentieren (welcher von zehn optisch identischen Gruft-Eingängen muß denn nun per Bombe geöffnet werden?).

In den Dungeons, von denen jeder Kontinent zwei Stück zu bieten hat, geht's dann härter zur Sache. Hier lauern heimtückische Monster und Fallen. die nicht so leicht zu überwinden sind. Orientierungshilfen wie Kompaß und Karte sind zum Glück vorhanden. Neben fixen Reflexen sind hier besonders Eure grauen Zellen gefordert (wie verschieb ich welchen Stein, damit sich die dritte Türe von links öffnet?). Nachdem der Obermotz besiegt wurde, liegt einer der acht Kristalle parat, den man dann brav zu seinem Meister bringt. Dieser verrät auf Nachfrage ein Paßwort, das es Euch erlaubt, die Suche an dieser Stelle mit allen erbeuteten Gegenständen fortzusetzen. Ohne etwas Fleißarbeit hilft das Paßwort allerdings nicht viel, denn es besteht ausschließlich aus japanischen Schriftzeichen.



Meine Katze darf sich mit mir wieder auf ein paar durchwachte Nächte freuen. "Neutopia" ähneit nicht nur spielerisch dem guten alten Zelda, auch der Suchtlaktor ist ähnlich hoch. Eine große Oberwelt, zahlreiche Monster, verzwickte Dungeons, viele Gegenstände und versteckte Extras er-

höhen die Spielmotivation und verringern den Schlafbedarf.

Die Grafik ist hervorragend und feinste Musikstücke umschmelcheln zusätzlich das verwöhnte Spieler-Ohr. Leider müssen Neutopia-Spieler ohne die praktische Batterie zum Speichern eines Spielstandes auskommen. Man kann sich aber das ellenlange Paßwort mit Hilfe eines einfachen Koordinaten-Systems gut merken. Ein Manko bleibt aber doch noch: Wer Zelda nicht kennt, hat wegen der vielen japanischen Texte, leichte Probleme mit Neutopia zurechtzu-







Um bei Neutopia vorwärtszukommen, muß man oft die Waffen wechseln. Per Druck auf die Start-Taste erscheint das Auswahlmenü,

Crack Down

Grafik: 69 Sound: 75 Schwierigkeit: mittel POWER-Wertung: 70 Bombenlegen Im Labyrinth: der übercoole Sprengmeister

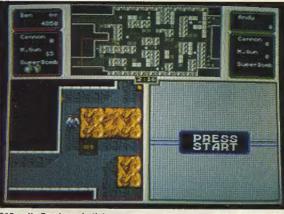
randneu in den Spielhallen ist der neue Sega-Automat "Crack Down". In diesem Spektakel müssen verwegene Kämpfer in Labyrinthen Zeitbomben installieren. Das Labyrinth wird, wie beim Atari-Automaten "Gauntlet", von oben dargestellt. Nur

ein kleiner Ausschnitt des Labyrinths mit der Spielfigur ist sichtbar. Auf einer Karte wird das gesamte Labyrinth mit allen Gegnern, den Bomben-Positionen und der Position der eigenen Spielfigur dargestellt. Auch die Verstecke von Extrawaffen sind hier drin.



Bei diesem Automaten sollte man sich nicht daran stören, daß reihenweise auf menschenähnliche Sprites geballert wird. Denn dann wird man von diesem sehr stilvoll gestalteten Automaten nicht so schnell loskommen. Zunächst sieht alles sehr nach

"Gauntlet" aus. Spätestens wenn man jedoch den ersten Überrumpelungs-Versuchen der Gegner entkam, indem man sich an die Wand wirft, packt einen das Crack Down-Fieber: Um eine Ecke schleichen, schnell zuschlagen und ab zum nächsten Punkt. Man sollte möglichst an einem Gerät spielen, das nicht zu leise eingestellt ist. Die Musik ist nămlich, wie bei Sega üblich, sehr hörenswert und reißt einen zusätzlich ins Spielgeschehen. Hier sollte man unbedingt mal eine Mark springen



Süßer die Bomben nie ticken...

Mit einer Maschinenpistole bewaffnet macht man sich also auf den Weg. Überall lauern Wachen. Sobald man erblickt wird, kommen diese angelaufen. Manche sind wahre Kampfkolosse und versuchen einen mit Fausthieben zu erledigen. Andere feuern sofort aus allen Rohren oder fackeln mit Ihren Flammenwerfern rum. Wird es mai gar zu hektisch, kann sich der Kämpfer flach an die Wand drücken, so daß Geschosse harmlos vorbeizischen.

Zusätzlich liegen im Labyrinth noch Koffer mit Extrawaffen und Munition herum. Sind die Bomben plaziert, sollte man so schnell wie möglich zum Ausgang gelangen, um von der Explosion nicht erwischt zu werden. Die Restzeit wird aufs Punktekonto gutgeschrieben. Für eine Mark erhält man drei Leben, wobei man, entsprechender Vorrat an Markstücken vorausgesetzt, beliebig oft nach Verlust des letzten Lebens weiterspielen kann.

<u>ressum</u>

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) - verantwortlich für den redaktionellen Teil

Ablaufateuerung: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hl), Martin Gaksch, (mg)
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hi)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redekteurs oder mit dem Nemen des Autors gekennzelchnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MarktäTechnik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haltung überrommen.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Rolf Boyke (bo Cheflayouter), Wolfgang Berns Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller

Titel: Interplay

Anzeigenfeltung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es glit die Anzeigenpreististe von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Ja-

Anzelgen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ,
Telefon: 00 44/1/340505, Telefax: 00 44/1/3419602
Televan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581,

- R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078 529 335

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5656, Telex: 862329 mut ch.

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungswelse: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4813-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Pressa, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 64 83-1 10

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in Power Play erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich ge-schützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich wel-cher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenversrbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht ge-schlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnun-ose frei von pewerblichen Schutzrachten Lide. gen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-1 85, Fax: 46 13-776

© 1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Direktor Zeltschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aklionäre, die mehr als 25% des Kapi-tals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stelly. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei Mün-chen, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abtellungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu errei-



ie beste Nachricht zuerst: Ab nächstem Monat findet Ihr POWER PLAY als eigenständiges Magazin am Kiosk. Auf der nächsten Seite könnt Ihr mal das Titelbild bewundern.

Natürlich bekommt Ihr entsprechend mehr Tests und Tips. Anatol packt die Koffer und sucht unter der sengenden Sonne der amerikanischen Wüste nach heißen Spiele-Neuheiten auf der CES-Messe. Außerdem wollen wir Euch vorstellen: das riesige Rollenspiel "Starflight II" für PCs, das mit ziemlicher Sicherheit für Furore sorgen wird. Sehr vielversprechend sieht die Formel 1-Simulation "Indianapolis 500" von Electronic Arts aus: mit scharfen

Kurven und Computergegnern im Geschwindigkeitsrausch.

Ruhiger, aber nicht minder spannend, wird's in "Champions of Krynn". Nach "Curse of the Azure Bonds" haben die AD&D-Experten jetzt ihr drittes Rollenspiel in der Mache. Fans von Karatespielen sollten schon die ersten Hiebe auf die Tastatur üben, denn bei "Bruce Lee lives" wird man einiges Geschick brauchen.

Auch die Videospiel-Benutzer dürfen sich freuen: Wir berichten ausführlich über die neuen 16-Bit-Konsolen. Welches Videospiel bringt mehr? PC-Engine oder Mega-Drive?

Die nachste Ausgabe von

POWER PLAY erscheint am 19. Februar Dazu gibt's Tests jeder Menge Software. Unter anderem im Heft: "Super Shinobi" und "Truxxton" fürs Mega-Drive, sowie "Mr. Heli" für PC-Engine. Fürs Sega Master System erwarten wir "World Games", fürs Nintendo "Metal Gear" — reinschauen lohnt sich.

Wer bei so viel Spiel nicht mehr weiterkommt, schlägt in den neuen, erweiterten Power-Tips nach. Dort wird unter anderem eine Komplettlösung von "Larry III" stehen. Nicht zu vergessen: Ein Riesen-Wettbewerb, bei dem Ihr einen fetten Preis kassieren könnt, wenn Ihr Euch als Kenner in der Spiele-Szene erweist.









MEHRTESTS MEHRTIPS MEHRTRENDS ME



ALS EIGENES ALS EIGHES ALS E

AB AUSGABE

HRTATSACHEN MEHRTRICKS MEHRTRANTOR



HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

TULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.

Ihre Mission: mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das wahrend eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raums des Tatou-Consortiums abzuheben.

Bersten voll beladenen boote stranden oder Ihre Pan-Raumschiffe erbeuten.

Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T99 vulgo "Großer Haufen"). Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in



Die "Delinium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest Vielleicht Ihr nachstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnell-



zer von der Flut überrascht werden



Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!

Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phanta-stischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.

Der Computer waltet als



Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedroh-licher Wie wär's mit einem Bündnis?



Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern a Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Geqner: 6 Roboter-Spieler, wobei ieder sich auf seine Art benimmt; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert:Siebesiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams Bertrand Brocard und Roland Morla.

Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Frachtim Morast fest und kann nur auf die nachste Ebbe hoffen.

